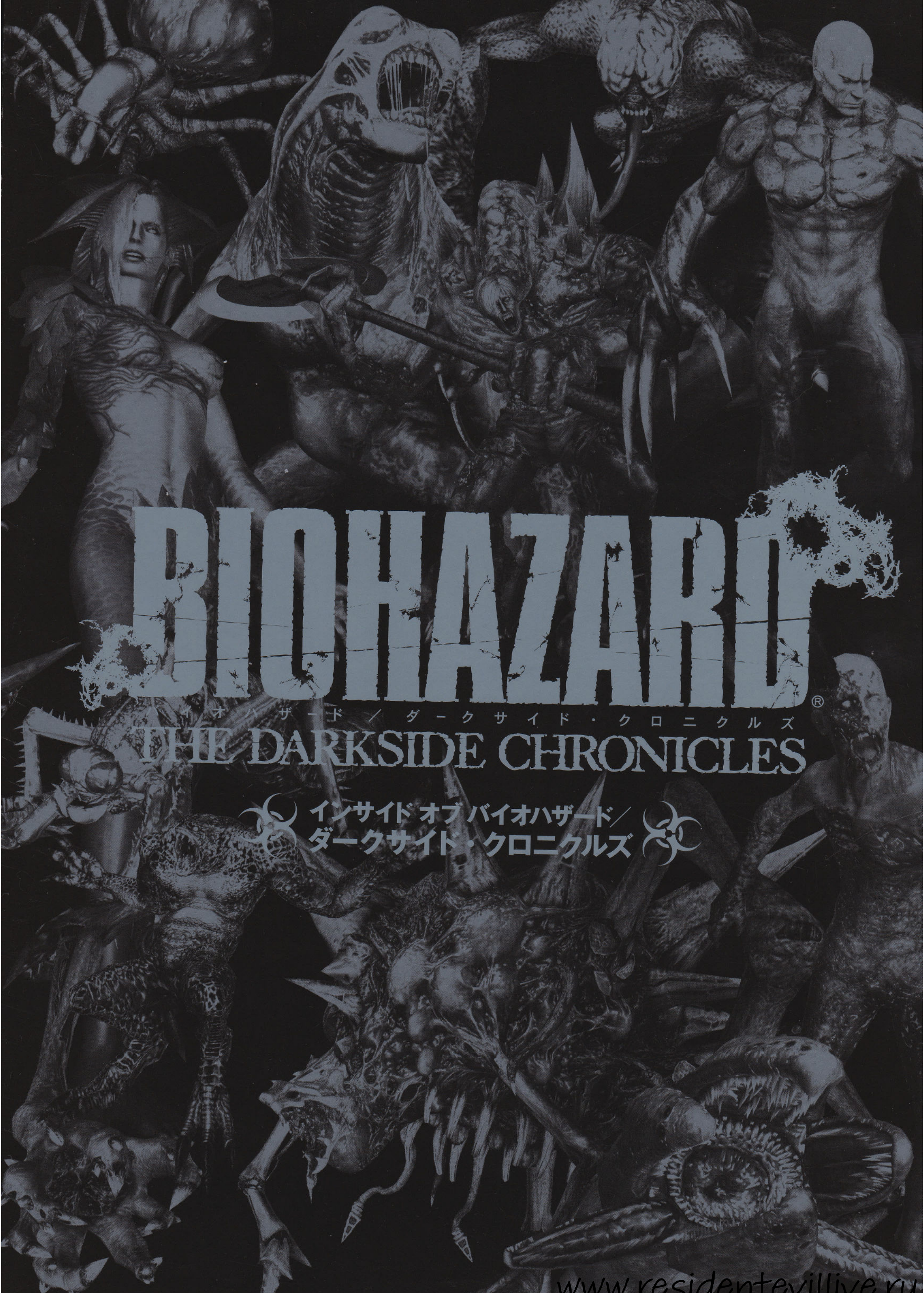


BIOHAZARD®
イオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES
インサイド オブ バイオハザード／
ダークサイド・クロニクルズ


BIOHAZARD®
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES
インサイド オブ バイオハザード／
ダークサイド・クロニクルズ

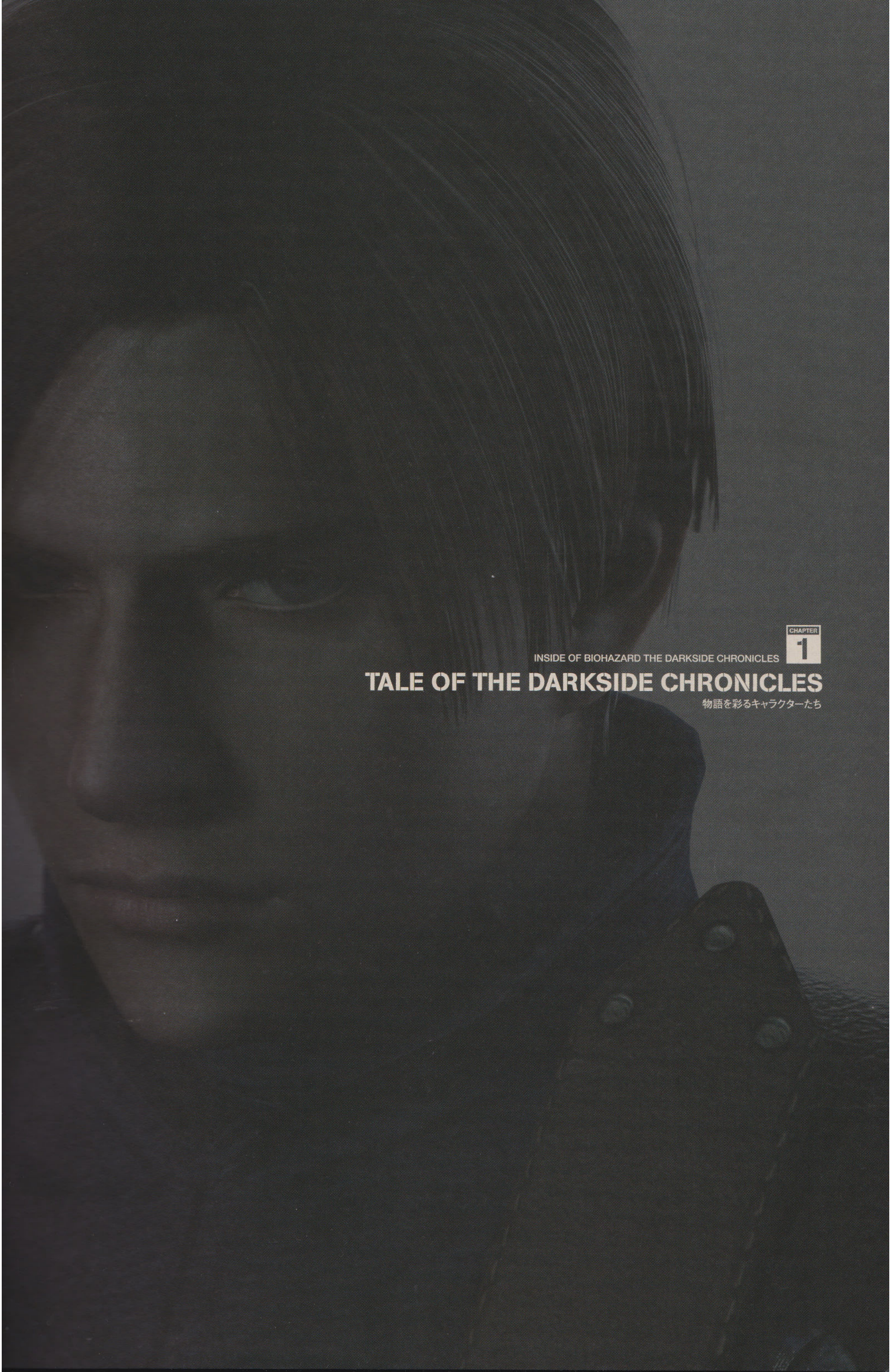
BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES

インサイド オブ バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ

INSIDE OF BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES

CONTENTS

※本書では、『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』を〈BHDC〉、「オペレーション・ハヴィエ」を(OJ)、「滅びし街の記憶」を(MM)、「忘却のゲーム」を(GO)と略して表記しています。



CHAPTER 1

INSIDE OF BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES

TALE OF THE DARKSIDE CHRONICLES

物語を彩るキャラクターたち

オペレーション・ハヴィエ

Operation Javier



2002年 南米 某国

元アンブレラの研究者と接触を持ったとされる、"麻薬王"ハヴィエ・ヒダルゴについて調査すべく、レオンとクラウザーは案内人の待つミックスコアトルの村を訪れる。だが、すでに村はハヴィエによって放たれたB.O.W.によって壊滅させられ、住人はt−ウィルスに感染しゾンビと化していた。事態を察したレオンとクラウザーは、案内人との合流のため道を急ぐ。

しかし、案内人はすでに致命傷を受けていた。彼の最期を看取り、ふたりは移動手段を確保するため教会を目指す。

村は化け物であふれ殺伐としていたが、教会へ近づくにつれ、場違いな歌声が聞こえてくる。そこで目にしたのは、異形の物と、それをあやすかのように歌う少女の姿であった。

激闘の末怪物を退けたレオンとクラウザーは少女を救出し、ボートで村を脱出する。しかしふたりの脳裏を、案内人が死の間際に残した言葉がよぎる。「あの娘が魔物を引き寄せた」と、彼は確かに言ったのだ……。

マヌエラと名乗った少女は、ダムを抜けてハヴィエの居城から逃げてきたと言う。彼女の協力を得てダムに潜入したレオンたちは、ハヴィエの放ったB.O.W.や、ゾンビ化した作業員を退けながら、迷路のような内部を進む。

レオンたちが機械室にたどり着いたとき、スピーカーからマヌエラの名を呼ぶハヴィエの声が聞こえてくる。その声に動揺し「お父さま」と答えてしまうマヌエラ。それを聞きとがめたレオンとクラウザーの視線から逃れるように、マヌエラはひとり走り去ってしまう。

マヌエラを追って走るレオンとクラウザーは、大放水路で彼女を発見する。そこへ姿を見せたハヴィエの口から明らかにされた真実は、レオンとクラウザーを動揺させるのに十分であった。「マヌエラ。すべてはお前のためだった。15年間私の言うとおりにしていれば化け物にならないで済む」。

ふたりが動揺した隙を突き、ハヴィエの部下がマヌエラを捕らえる。そして轟音とともに押し寄せた激流が、レオンとクラウザーを飲み込んでいった。ふたりの身を案じてみずから激流に飛び込んだマヌエラと、娘の行動を嘆く父の叫びとともに。

ダム下部の放水坑まで流されたものの、なんとか息を吹き返したレオンとクラウザーは、お互いの無事を確かめ、ハヴィエを追うために再びダムの屋上を目指す。しかしながら、レオンの心には、またひとつの疑問が浮かんでいた。

"t−Veronica"——[illegible]。[illegible]人間で在り続けるのか……。漠然とした不安を抱いたまま、レオンとクラウザーは再び機械室までたどり着く。

機械室でマヌエラとの再会を果たしたレオンとクラウザーは、疑問を心に押し込めたまま、新型B.O.W.の追跡を受けながらダムの屋上を目指す。そこでどうにか敵を撃退したレオンはマヌエラに問うのだった。「なぜ君は逃げ出した?」——その問いに答えるように、マヌエラは右腕を覆っていた布を取り去り、ウィルスに侵食された腕をさらけ出した。

マヌエラは15歳のときに母と同じ病にかかり、その際治療と称してt−Veronicaに感染させられたという。しかし、t−Veronicaは適合者以外の脳細胞を破壊し、乗っ取ってしまうはず。ハヴィエは知っているのだ。マヌエラを怪物に変えない方法を……。ウィルスの侵食を抑える方法があるのならば、それを突き止めなければならない。レオンに課せられた大



大統領特命を知り、クラウザーも覚悟を決め、ハヴィエの居城へと向かう。

邸内の回廊を抜け、ハヴィエがいると思われる植物園へと向かう3人。そこに横たわっていたのは、物言わぬ骸となった元アンブレラの研究者だった。

植物園を脱出し、レオンたちは殺風景な倉庫じみた場所へとたどり着く。その一角を占める手術室には、マヌエラと同世代の少女たちが標本にも似され、パッケージされていた。少女たちは、レオンたちが南米を訪れるまえから頻発していた誘拐事件の犠牲者に違いなかった。

そこへ現われたハヴィエが語った話は衝撃的な内容だった。マヌエラは、ウィルスに侵食された臓器をつぎつぎと取り替えることで、怪物への変貌を抑制させられていたのである。

真相を知って愕然とするレオンとクラウザーに向けて、ハヴィエは怪物を放つ。それは、村の住民を襲ったあの怪物であった。

怪物をしとめたものの、戦闘の混乱にまぎれてハヴィエは姿をくらましていた。ふたりはハヴィエを追うべく行動を再開するが、怪物の最後の抵抗を受け、クラウザーは左腕に深い傷を負ってしまうのだった……。

手術室から逃げ出したハヴィエは植物園に向かい、狂気を持ってベロニカ植物との融合を果たす。そしてハヴィエは、巨大クリーチャーへと変貌を遂げる。

あまりにも異様な姿となったハヴィエを見て、マヌエラは人のまま死にたいと願い、父のまえにその身を投げ出す。しかしハヴィエの足が、彼女をかばったレオンもろとも踏みつぶさんとしたとき、マヌエラはウィルスの力を発現させ、みずからの血液を高熱の炎と化して頭上から降ってきた足を融解させたのだった。

マヌエラの生命を賭けた援護を受け、レオンとクラウザーはしだいにハヴィエの力をそいでいく。ハヴィエはウィルスの力を最大限に高めて対抗しようとするが、逆に制御を失いウィルスに取り込まれてしまう。やはりウィルスを制御することなど不可能だったのか……。

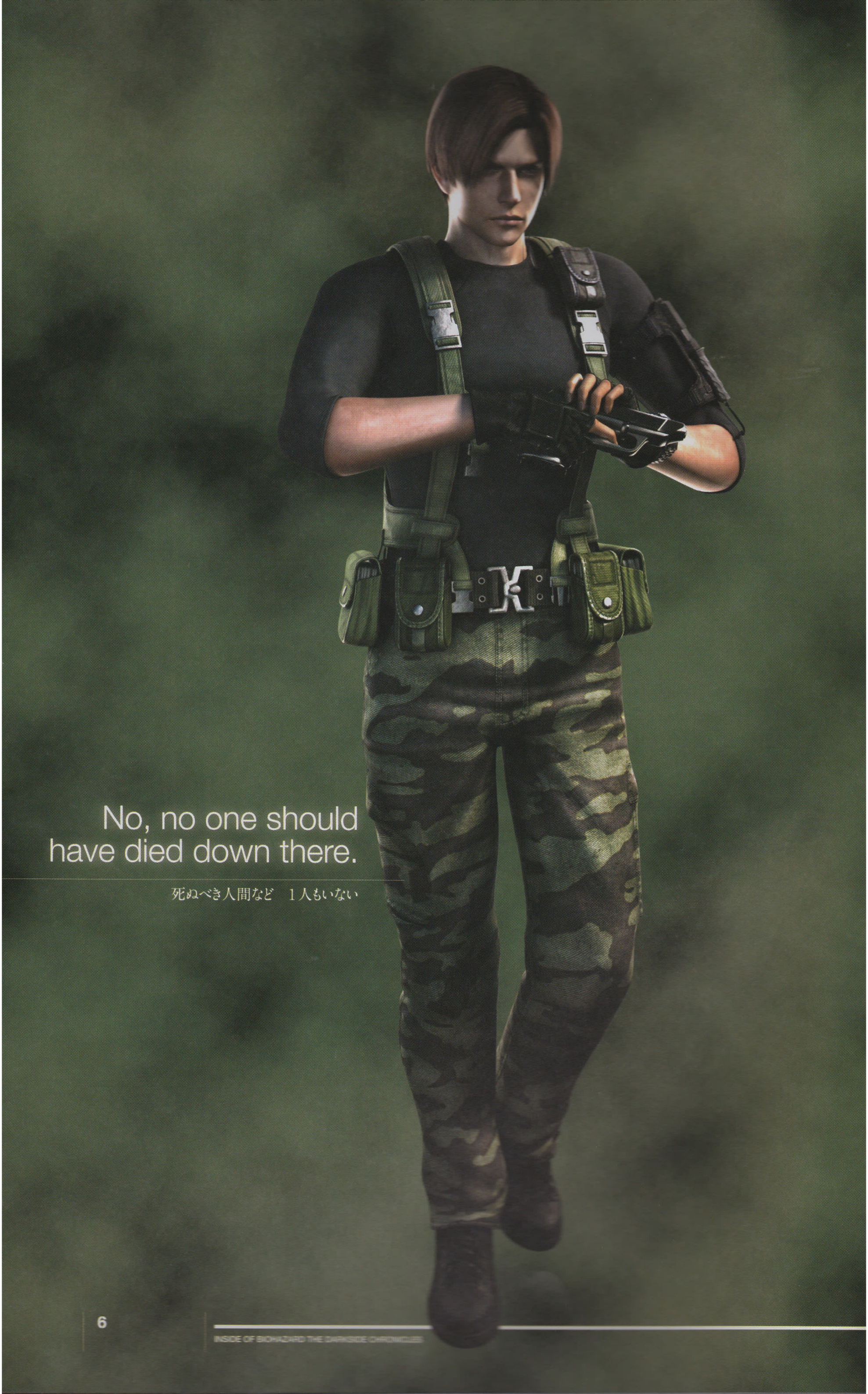
ダークネス・フォール

戦い続けること以外に興味のなかったクラウザーは、レオンが大統領特命を受ける立場であることを知って秘かに嫉妬を感じる。そんな内面を隠しレオンに協力するものの、いつ怪物に変異しないとも限らないマヌエラへの恐怖もあり、しだいに不満を募らせていった。

ハヴィエによって処分された者の姿を一介の兵士である自分に重ねたクラウザーは、力を渇望しはじめる。生き残るためにはより強くなるしかない……。その思いは、怪物との戦いで左腕に戦士としては致命傷となる傷を受けたことで、より一層深まっていくのだった。

異形と化したハヴィエの圧倒的な力のまえに一度は生還を諦めかけるクラウザーだったが、ハヴィエと同じくウィルスの力を有するマヌエラの存在を思い出し、暗い興味をかき立てられる。「今、この娘が覚醒したらどうなる……。見たい！ 本当の力が見たい！」。

もとは人間でありながら、短期間で驚異的な存在へと変貌したハヴィエとマヌエラ。その力を目の当たりにしたクラウザーは、みずからの意志でウィルスを欲しはじめる。ハヴィエは悲惨な末路をたどったが、自分は違う。ウィルスの力で生まれ変われば、左腕に負った傷など問題にもならないだろう。そう野心を抱いた彼は、任務終了後ほどなくして姿を消した。レオンが語った"ウェスカー"なる人物の名を心に刻みつけて。



No, no one should
have died down there.

死ぬべき人間など　1人もいない

LEON S. KENNEDY

レオン・S・ケネディ

CV Paul Mercier

ラクーンシティからの脱出後、シェリーの保護と引き換えに米国の特務機関に所属したレオンは、大統領の密命を受け、麻薬王ハヴィエ・ヒダルゴとアンブレラの、そしてウィルスとの関係を調査すべく、密林に閉ざされた南米の地を訪れる。

特務機関に所属したレオンは、命令しだいではウィルスの犠牲者を見捨てる決断もしなければならない自分の立場に疑念といらだちを感じていた。しかし、南米の地でハヴィエとマヌエラの事情を知るにつれ、過去に体験したバーキン一家の悲劇、クレアから伝え聞いたアシュフォード家崩壊の記憶が蘇り、“誰かがウィルスのもたらす負の連鎖を断ち切らなければならない”と強く意識するようになる。そして命を絶とうとしたマヌエラを助けたことで、自分が行動することで助けられる人々がいることを自覚したレオンは、これ以上ウィルスによる被害や悲劇が広がらぬよう、使命感を抱いて行動していくようになる。

レオンは元来センスのあった戦闘技能を4年間で磨き上げた結果、B.O.W.に対する実戦的な知識と才能も相まり、現在では非常に高いサバイバル能力を有している。だが、そうした優れた資質がクラウザーの嫉妬を呼び、彼を闇の力に傾倒させるきっかけの一因となったのは皮肉というほかない。南米の地で運命を掛け違えたレオンとクラウザーは、「オペレーション・ハヴィエ」からさらに2年後、ヨーロッパのとある土地で敵同士として対峙することになる。

ラクーンシティ崩壊事件では、クレアやシェリー、エイダらに苦労させられていたレオンだが、4年が経過しても女性に弱い性は変わっていない。「オペレーション・ハヴィエ」では、マヌエラの正体に疑問を持ちながらも正面切っては確認できなかったり、マヌエラをかばって踏みつぶされかけたりと、相変わらず女性に振り回されている。

また、幾分時間にルーズで、それ故にラクーンシティの崩壊から生き延びられたともいえる彼だが、「オペレーション・ハヴィエ」の開始時点では定刻通り予定地点に到着している。しかし、チャーターしたセスナが撃ち落とされて湿地帯を徒歩で踏破するはめになったり、ヒッチハイクを余儀なくされたりと、それなりの苦労があったようだ。

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

『BHDC』という物語は、レオンというキャラクターを軸に語っていきたいと考えていました。それはゲームの中でもこだわっている部分で、『BHDC』のすべては、それこそキャラクターセレクト画面からエンディングに至るまで、レオンの記憶であり心情描写という設定で描いています。

レオンは本質的に、困っている人を放っておけずに助けてしまう性格です。しかし、特務機関に属して命令を受ける立場であり、またひとつの判断ミスが多数の人命に関わってくるというプレッシャーから、クリスのように自分の正義を正面切って貫くことができずに悩みます。

「オペレーション・ハヴィエ」は、そうして悩むレオンが南米での経験を通して自分が成しえたい正義を自覚し、命令に従うにしても、その過程で人を救うためにやれることをやるという、信念を抱くまでに成長する物語でもあります。

帰還するヘリの中でマヌエラに「死ぬべき人間など　1人もいない」と、成長したレオンが決意を込めて語るシーンは気に入っています。

JACK KRAUSER

ジャック・クラウザー

CV James Ward

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

レオンとクラウザーとの対比は、「オペレーション・ハヴィエ」と、これを発端として続いていく物語の中で重要な意味を持っています。

南米から脱出するヘリの中、ウィルスに屈さず生きようとするマヌエラを見て、レオンは“死ぬべき人などいない”との意識を固めますが、クラウザーは“ウィルスは制御できる力である”と確信してしまいます。マヌエラが生き残ったことはレオンに希望をもたらしますが、一方でクラウザーの心に闇が生まれる原因ともなっているわけです。ゲーム中ではマヌエラが生存するグッドエンディングを見ることで「ダークネス・フォール」のシナリオが出現するのですが、これには彼女の生死がクラウザーの進路を決定づけたということも含んでいます。

「オペレーション・ハヴィエ」の最後に流れるムービー「帰路」と「岐路」は一見同じように見えますが、クラウザーの台詞が上手に収まるように権藤さんと細かくこだわっていますので、比較されてみるとおもしろいかもしれません。また、クラウザーが微笑を浮かべながら闇に堕ちていくシーンは見所のひとつでもあります。

ヘリの中でマヌエラが命を落とした場合はクラウザーも悲しい顔を見せます。といっても同情からではなく、ウィルスの力を得ても結局は滅んでしまう現実を見せられたことで、本心から悲しんでいるのです。マヌエラが消滅した場合、クラウザーはダークサイドに堕ちる手前で踏み留まりますので、レオンとはいい相棒のままでいられた未来もあったのかもしれません。

米陸軍特殊作戦軍に所属。さまざまな作戦に参加し、ひとかたならぬ功績を残している。兵器全般と格闘術に精通する一流の戦士であり、自分の能力に誇りを持っている。「オペレーション・ハヴィエ」参加時のコードネームは“シルバーダックス”で、ハンナという専従オペレータが彼をサポートしている。

クラウザーは心に闇を抱えていたが、「オペレーション・ハヴィエ」の開始時点では小さなもので、それを表に出すようなことは決してなかった。基本的には“いいヤツ”であり、レオンとは行動をともにするうちによきパートナーとなった。また、弱者を見捨てることもなく、何度もマヌエラの危機を救い、彼女からも篤い信頼を受けている。レオンにマヌエラの殺害を示唆するなど冷徹な一面もあるが、それは任務達成を優先するプロ意識の表われである。

クラウザーは純粋な軍人であり、レオンの所属する特務機関とはまた別の筋からの命令を受けて「オペレーション・ハヴィエ」に参加している。ウィルスやB.O.W.に関する知識は最低限しか知らされておらず、レオンから大統領特命の文書「対ウィルス兵器プロトコルナンバー7600」を見せられるまでは、作戦の真の目的も理解していなかった。

ウィルス根絶への使命感を見せるレオンに対し、クラウザーは表向き「大統領直属の人間には逆らえないぜ」と皮肉混じりの軽口で応じている。だが、この会話を境に自分が政府にとっての“駒”であることを強く認識してしまい、その劣等感は左腕に怪我を負ったことで、彼の中で暗く深く育っていく。

クラウザーが抱いた劣等感は、ハヴィエやマヌエラの人知を越える能力を見たときに臨界点を超え、“生物兵器によって力を得、人間の限界を超えた戦士となる”という野望に変わっていった。また不幸なことに、レオンが作戦を成功させるために語ったウィルスにまつわる顛末、とくにウェスカーの存在と、マヌエラがウィルスの力を使いながらも生き延びたという事実が、クラウザーの野望に具体的なビジョンを与えてしまった。

「オペレーション・ハヴィエ」作戦終了後、軍から姿を消したクラウザーは、ウェスカーが属する組織に与し望みを叶え、2004年にヨーロッパの孤島でレオンと再会することとなる。



For you and I, Leon...
We're merely different
sides of the same coin.

しょせん　俺とお前は　コインの裏と表なのかもしれない



These Americans cannot
save you, my dear!

Only, I, your father, can help you now!

お前を救えるのは　このアメリカ人ではない
父である　この私だけが救えるのだ

南米の小国に拠点を置く犯罪組織“聖なる蛇たち”のボス。“麻薬王”とも呼ばれるハヴィエは金になることなら手段は選ばず、麻薬をはじめ武器、臓器、ときには人間そのものを売りさばいて財を成してきた。組織の勢力は拡大を続け、2002年までには米国の諜報機関にマークされるほどの存在となっている。

ハヴィエは酷薄な性格で、敵対勢力や裏切り者には容赦ないことで知られている。その反面、身内には情を持って接し、また金に固執せず地元を大いに潤したため、彼を英雄視する者も少なくない。

ハヴィエは家族に対する愛情がひときわ強く、そのことがのちの惨劇を引き起こす引き金となっている。最初に運命が狂ったのは、1991年、不治の病に侵された妻のヒルダを救うため、彼女にt−ウィルスを投与したことである。ヒルダは命こそ留めたものの、ウィルスによって異形の存在へと変容してしまった。それでもハヴィエは妻を捨てず、アムパロの地に私邸を築き、そこへ妻をかくまい続ける。

それから10年後。愛娘のマヌエラが母と同じ病を患ったと知ったハヴィエに、ウィルス商人を名乗るサングラスをかけた男が接触。「15年を費やせばウィルスに取り込まれず、コントロールすることは可能である」。そう語った男の言葉は、ハヴィエの心を動かすのに十分な力を持っていた。

t−Veronicaはマヌエラの体に健康をもたらしたが、代償として彼女の体は少しずつ変態していった。ハヴィエは娘を人間の姿に留めるために、原始宗教からヒントを得て臓器を移植することを思いつく。マヌエラと同年代の少女たちがつぎつぎと行方不明になったのは、何よりも娘の命を優先するハヴィエのゆがんだ愛情がもたらした結果である。

しかし、マヌエラが私邸から逃げ出したことにより、ハヴィエの行動は狂気の側に大きく傾く。父の所行を知ったマヌエラが、レオンやクラウザーのほうを信頼する姿を見せたことも、彼の心に暗い影を落とした。

ハヴィエがV・コンプレックスと化したのは、レオンたちからマヌエラを取り返し、みずからの体に取り込んで文字通り“自分の物”とするためである。娘への愛情は化け物となったあとも残り、ウィルスに取り込まれて自我を喪失しそうになると、これ以上愛娘を傷つけぬよう、レオンとクラウザーに「殺してくれ……」とみずから死を懇願している。

JAVIER HIDALGO

ハヴィエ・ヒダルゴ

CV Ulisses Cuadra



DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

ハヴィエは「オペレーション・ハヴィエ」において、「滅びし街の記憶」「忘却のゲーム」と続く家族のダークサイドを体現する人物です。

本作のテーマである“心の闇”は各人のエゴから発生しているものなのですが、ハヴィエが家族を大切にしたいというエゴはとくに強大です。本来娘を助けようとする行為はよいことのはずですが、強すぎる愛と、どんな手段も実行できる権力を持つがゆえにゆがんでしまいます。

現実世界にも通じることですが、麻薬の売買には大量の人、物、金、そして軍事力がからんできます。ハヴィエの場合はそこにウィルスも含まれたため、アメリカにとって見過ごせない脅威としてレオンたちが派遣されるわけです。

ハヴィエの存在を通して描きたかったことのひとつに、『バイオハザード5』でクリスらが所属するBSAAのような、対バイオテロ部隊が組織される発端があります。ウィルスやB.O.W.が生産される背景には需要があるわけで、ではそれらを欲する勢力とはどのようなものか？　と考えたときに、おおっぴらには兵器を購入できない非合法組織であろうと考えました。非合法組織がウィルスの力を持てば、その拡散を防ぐために対バイオテロ部隊が組織されるだろう、といった経緯で、ハヴィエが率いる巨大犯罪組織“聖なる蛇たち”が誕生したのです。

ちなみに、2002年の時点でアンブレラ社は事実上崩壊していますが、残党は多く残っていて、各勢力に技術やB.O.W.を売り込んでいるわけです。ハヴィエのウィルス研究は原始的な域を出ていませんので、戦力としてのB.O.W.はセルゲイの一派やウェスカーの組織から購入しています。

狂気が目立つハヴィエですが、哲学的な一面もあります。ムービー「決死」において、彼が「お前たちが深淵をのぞき込む時、深淵はお前たちを飲み込むのだ」と語るシーンは、権藤さんと相談して格好よく仕上げてもらいました。

MANUELA

マヌエラ

CV Amy Correa Bell

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

マヌエラには、スティーブが見せたウィルスに逆らう意志の力と、アレクシアのように火炎を操るふたつの力を持たせています。ウィルスに屈せず力を使うことで、ラクーンシティから続いてきた負の連鎖を断ち切るキャラクターとしたかったわけです。また、レオンとクラウザーに重要な意識転換をもたらすキーパーソンでもあります。

ウィルスがもたらす負の連鎖を断ち切る方法としては、マヌエラが父とともに死ぬというのもひとつの正解なのですが、レオンがマヌエラを助けたように、彼女を死なせずに済む方法があるのかもしれない。そうプレイヤーに考えてほしかったということもあり、「オペレーション・ハヴィエ」ではマヌエラの血の消費を抑えることでグッドエンディングとなります。

ただし、「死ぬべき者を助けた」という点ではレオンの行動にもハヴィエと同様のエゴが含まれていますし、マヌエラが生き残ったことによってクラウザーは闇に目覚めてしまいます。このように、負の連鎖から抜け出したように見せかけて、じつはつぎの悲劇につながっていくという構造は、「オペレーション・ハヴィエ」において表現したかったことのひとつでもあります。

ヒルダがt－ウィルスにより変貌したのはマヌエラが5歳の頃であり、早くから母は死んだと聞かされて育った。その後、父の"事業"も知らず、ジャングルとは無縁の都会で暮らし、優しい娘に成長する。何不自由なく育ったマヌエラだったが、その生活は母と同じ治療法のない病によって崩壊する。

マヌエラは柔和な性格で精神的にもろいところがあり、t－Veronicaによって命をつなぐものの、肉体の変化を見て「自分が人ではないものになったのかもしれない」との想像を抱く。そして恐怖に耐えられなくなったマヌエラは主治医を問いつめ、自分が得体の知れないウィルスに侵されていること、処置を施さなければ化け物になってしまうことを知り、ショックのあまり私邸を逃げ出した。

ジャングルをさまよいミックスコアトルの村にたどり着いたマヌエラは、ハヴィエの調査に訪れていたレオンとクラウザーに救助される。行動をともにするうちにふたりを信頼するようになったマヌエラは、自分の体に起こったことを話し、ふたりに同行してハヴィエの私邸に戻った。そこでマヌエラは、ハヴィエが巨大犯罪組織の長であり、行方不明になっていた近隣の娘たちは、彼女を生かすためにハヴィエによって命を奪われていたことを知ってしまう。

父を尊敬していたマヌエラにとって、真実を知って受けた衝撃は大きかった。また、他者の犠牲がなければ遠からず自分が怪物になってしまうという事実、そして異形と化した父の姿に絶望したマヌエラは、一度は人のまま死にたいと願う。しかし彼女をかばったレオンの勇気に打たれて覚醒し、ウィルスの力を積極的に振るって他者を守る道を選ぶ。

マヌエラは人の姿を保ったままウィルスの力を振るうことができるのだが、完全にウィルスを制御できているわけではない。生きている限り他者の犠牲を必要とする問題は解決していないのである。「オペレーション・ハヴィエ」以後に彼女がどのような未来を迎えるかは、まだ誰にもわからない。

HILDA

ヒルダ

ハヴィエの妻であり、マヌエラの母。不治の病を患い、妻の生存を望むハヴィエによってt－ウィルスを投与され、異形の怪物と化してしまう。

ヒルダは人語を解さぬ怪物となったが、不思議とハヴィエの言うことには従った。またマヌエラのことも認識していたようである。だが化け物であることに変わりはなく、家族以外の人間には容赦なく襲いかかる。ヒルダがアムパロの私邸に閉じ込められていたあいだは、ハヴィエに逆らった者が生け贄として私邸に放置されることもあったという。

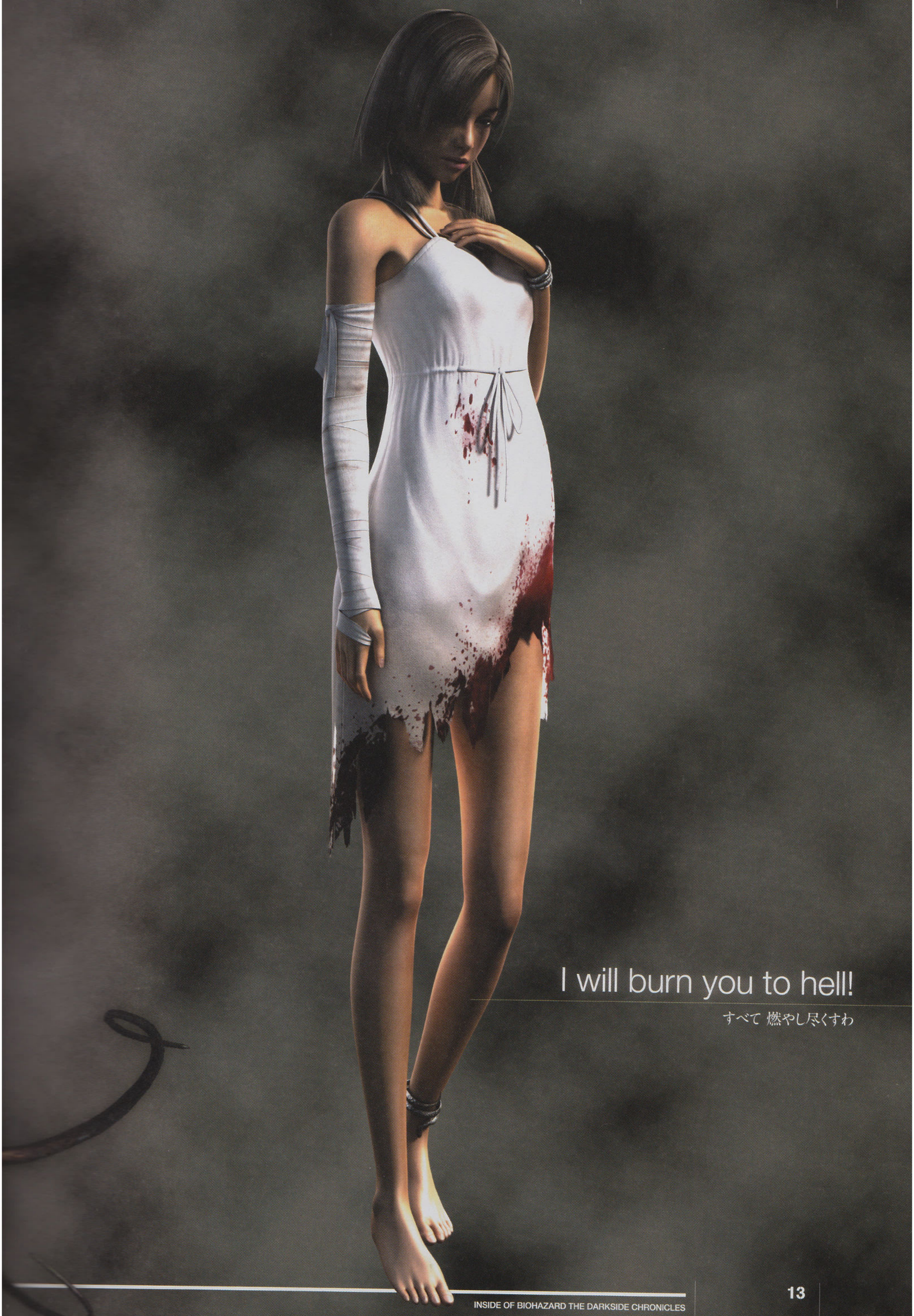
ミックスコアトルの村を壊滅させ、また二度にわたってレオンとクラウザーを追い詰めたヒルダ。しかしレオンとクラウザーの反撃を受け、最後は娘に見守られながら息絶えた。

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

ゲーム中では人間だった頃のヒルダは登場しませんが、マヌエラにとっては優しい母親だったのではないでしょうか。教会や私邸でマヌエラが歌う子守唄は、ヒルダが幼い娘に歌い聞かせたものです。だからヒルダも反応しておとなしくなるわけですね。ただし、家族のことは認識していますが、明確な意志ではありません。人であった頃の記憶の残滓みたいなものです。

ヒルダのデザインが決まるまでには、頭足類っぽくしようとか、魚っぽくしようとか、無数の取捨選択がありました。舞台が水源の豊富な地域ということで"水"を意識していましたので、それに合わせた部分もあります。またヒルダは人間とは思えない形状ですが、戦っていくうちに人が変化した存在であることがうすうす伝わるように、顔のフードを壊すと人間っぽいパーツが覗くといった仕掛けを盛り込んでいます。





I will burn you to hell!

すべて 燃やし尽くすわ

滅びし街の記憶

Memory of a Lost City



1998年 9月 ラクーンシティ

ラクーン市警への着任当日、あろうことか日没まで寝過ごしたレオンが街に到着したとき、そこは異形の化け物たち……"ゾンビ"の巣窟と化していた。どうにか状況を把握すべく警察署を目指すレオンは、そこでクレアと名乗る女性と出会う。彼女はラクーン市警の特殊部隊であるS.T.A.R.S.隊員の兄、クリスを捜して街を訪れ、この惨状に巻き込まれたのだ。

悲鳴を聞きつけ、ガンショップに駆け込むレオンとクレア。しかし店員はすでに、ゾンビに襲われむさぼり食われていた。その光景は、2ヵ月ほどまえから囁かれはじめた"人食い病"の噂に違わぬ凄惨なものだった。ゾンビの出現だけではない。犬も、カラスも、何もかもがおかしい。いったいこの街に何が起こったのか？

警察署のホールで出会ったのは、レオンの上司となる警官、マービンであった。マービンは負傷しているにもかかわらず、自分よりほかの生存者を捜すようにと、レオンたちを送り出す。

……だが、警察署内の様子も外の惨状と大差はなかった。避難した市民も勇敢な警官たちも、物言わぬ死体もしくは、意志持たぬゾンビに変わり果てていたのだ。まるでホラー映画の舞台のような警察署で捜索を続けるレオンとクレアは、この場に似つかわしくない少女を発見。ゾンビに襲われる少女を助けようと行動するが、ゾンビとは異なる化け物たちの邪魔もあり、結局見失ってしまう。

このままでは少女の命が危ない。早く見つけ出して保護しなければ……。

少女を捜し警察署内を移動していたレオンとクレアは、近づきつつあるヘリコプターのローター音にわずかな希望を抱く。もしかしたら、救助チームが来たのかもしれない。しかし、眼前に現われたのは救いの手ではなく、トレンチコート姿の怪人……"タイラント"であった。

尋常ではない腕力と生命力を持つ怪人と、火災によって退路を断たれるアクシデントから必死の思いで逃れたふたりは、捜していた少女を保護する。シェリーと名乗る少女は、父母が勤める地下の研究所を目指しているらしい。

シェリーとともに研究所を目指す途中、3人はブライアン署長を発見する。信じがたいことに、署長は市長令嬢の死体を剥製にしようとしていたのだ。肉体こそ人の姿であったが、すでに狂人と化した署長は「おまえらも"G"目当てか？」と、謎の言葉を言い放ち、「"G"とは何か？」を問うレオンに答えるかのように、左右非対称の異様な姿へと変貌を遂げていった。それと同時にシェリーは逃げ出してしまったが、今はシェリーを捜している場合ではない。レオンとクレアは生き残りを賭け、眼前の怪物に全力で挑む。

シェリーを捜して地下駐車場へとたどり着いたレオンとクレアは、謎めいた女性と出会う。エイダと名乗ったその女性は、ジャーナリストのベン・ベルトリッチを捜しにこの街へ来たらしい。そして、挨拶もそこそこに先へ進もうとするエイダにレオンが協力を呼びかけたとき、留置場の方向から絶叫する声が聞こえてくる。

正体不明の怪物をやり過ごしながら留置場へと向かったレオンたちは、そこで何者かに殺されたと思われるベンの死体を発見。さきほどの怪物はブライアン署長が変化した姿にどことなく似ていたようなのだが、あれも"G"とやらに関係しているのだろうか……。

ベンが壁に書き残したメッセージにより、レオンとクレアは下水道がアンブレラの地下研究所まで続いていることを知る。いつの間にか姿を消していたエイダへの不信感を抱きながら、ふたりは下水道を抜け、浄水室へと到達した。だがそこで、留置場で見た怪物に襲われる。

怪物に苦戦しつつも、なんとか穴へ突き



とすことに成功したレオンとクレア。しかし、突如として通路が壊れ、レオンもまた底の見えない闇の中へと落下してしまう。

下水道網へ落下したレオンは、そこでエイダと再会する。だがエイダは白衣の女性に銃口を向けられていた。放たれた銃弾から彼女をかばったレオンは、肩に弾を受け一時的に意識を失ってしまう。レオンが意識を取り戻したとき、再びエイダは姿を消していた……。その後レオンはクレアと合流し、シェリーを捜し街から脱出するべく下水道網を進む。

下水道を進んでいくと、天井から突然、コート姿のタイラントが現われる。あれは警察署で倒したヤツに違いない。生きていたのか？

からくもタイラントを撃退したふたりは、東側下水道でシェリーを見つけたが、ひどく怯えている彼女は処理プールのほうへと逃げてしまう。シェリーを追って処理プールへ向かったレオンとクレアは、そこでシェリーの母、アネットと遭遇し、この惨劇の裏に潜む夫ウィリアムと、G－ウィルスの存在を知る。ウィルス奪取を恐れたウィリアムは、自身にウィルスを投与し、Gという怪物と化し徘徊しているのだと。

夫を捜すというアネットと別れたレオンとクレアは、ゴミ運搬路でシェリーを発見する。彼女をなだめようと近づいた瞬間、ゴミ運搬路全体が大きく揺れ、雷鳴のような音が反響した。地震か……いや、そうではない。地揺れで発生した土埃の中から姿を現わしたのは、ウィルスによって巨大化したアリゲーターであった。

シェリーを保護したレオンとクレアは地下研究所へと降りるが、シェリーの様子が明らかにおかしい。そういえばアネットがこう言っていた。「Gは宿主に遺伝子情報が近いほど優秀な子孫が作れるの」と。シェリーがすでに胚を植えつけられたことを察したレオンとクレアは警備室にシェリーを寝かせ、ワクチンを求めて所内を探索。しかし行く手を阻むように、三度タイラントが現われる。ふたりはタイラントを動力室へと誘導し、溶鉱炉へ突き落とすべく奮闘するが……。

レオンが捕まり、絶体絶命かと思われたそのとき。エイダの放った超小型ロケット弾がタイラントの背を捉える。エイダの銃撃を受けたタイラントは溶鉱炉へとその身を沈ませていった。しかしエイダもまた叩きつけられ、レオンの腕の中で意識を失っていく。

動力室での戦いの余波で研究所の自爆モードが作動した。急ぎ動力室をあとにしたレオンとクレアは、Gに襲われ通路に倒れ伏すアネットを発見する。Gの成長段階は、もはやアネットの予想をはるかに超えていたのだ。

アネットからP－4レベル実験室の情報を得たレオンとクレアは、そこで首尾よくワクチンを精製することに成功。シェリーと合流するべく上層を目指す。だがメインシャフトまで引き返して来たところで、Gの襲撃を受けてしまう。

倒される度に変異をくり返し、より強靭になって蘇るG。レオンとクレアは絶望的な状況を乗り越え、やっとの思いでメインシャフトからGを叩き落とすことに成功する。

ワクチンを接種したシェリーは生気を取り戻した。あとは地下の運搬施設から脱出するだけである。だが、レオンたちが使えそうな貨物列車を見つけたそのとき、溶鉱炉に沈んだはずのタイラントが、爪をむき出しにした凶悪な姿で現われる。何者かが寄越したロケットランチャーの助けもあり、死闘の末タイラントにとどめを刺すレオンたち。助力の声は死んだはずのエイダに似ていたが、それを確かめている時間はない。3人は貨物列車を発車させ、爆破時刻の迫る研究所をあとにするのだった。

だが悪夢はまだ終わらない。貨物列車が突如揺れ、辺りに恐ろしい声が響き渡る。

「シェッリリリリリリィー!!」恐ろしい声を発しながら貨物列車を追ってきたGは、もはや人の形を留めていなかった……。

LEON S. KENNEDY

レオン・S・ケネディ

CV Paul Mercier

DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

「滅びし街の記憶」のレオンは、はじめて災害に巻き込まれた緊張や、彼の若さが表に出るように描きました。また『バイオハザード2』と異なりレオンはクレアと行動をともにしますので、お互いを認め合ってよきパートナーに成長していく感じが出ていればいいですね。

エイダとの関係は、『バイオハザード2』とくらべてドライに描いています。原作ではお互いに“愛している”という感じですが、本作ではそこまで濃厚ではなく、“借りを作ったら何をおいても返す”というニュアンスを目指しました。

ミドルネームはスコット。1998年当時21歳。身長178cm、体重70.2kg、血液型はA。同年に警察学校を卒業した彼は、ラクーンシティ周辺で頻発した猟奇殺人事件に興味を持ち、ラクーン市警への配属を希望した。しかし、着任の前日、レオンは恋人に手ひどく振られてヤケ酒をあおり、事件当日はひどく寝坊して日没後に出勤するという大失態を演じる。だがこの大幅な遅刻が幸いして、日中に街を襲ったパニックには巻き込まれずにすんだともいえる。その後レオンを襲ったいくつもの危機的状況を救った運の強さは、こんなところにも発揮されていたようだ。彼の女性運のなさは、もしかしたらその反動なのかもしれない。

レオンは混乱の中出会ったクレアやシェリーを必死に守りながら脱出路を探していく。そしてエイダ・ウォンと出会うのだが、この出会いが彼の行動と事件後の生き方に大きな影響をもたらしていく。

女性に真摯でお人好しのレオンは、明らかに怪しい行動を取るエイダにもさして不信感を抱かず、彼女がアネットに銃口を向けられた際にはためらうことなく身を挺してかばってしまう。そして行動をともにするうちレオンはエイダに惹かれていき、動力室でのタイラントとの戦いにおいてエイダが力尽きたとき、それまで警察官としての正義感と使命感で行動していたレオンの心に、アンブレラへの、またウィルスへの強い対抗意識が芽生えたのである。

レオンはラクーンシティからの脱出後、兄を捜すクレアを送り出したのち、シェリーとともに米軍に保護を求める。その後シェリーの身柄の安全を盾に合衆国政府への協力を迫られたレオンは、否応なく特務機関に所属することとなる。だが、ウィルスの根絶を目指すレオンにとって、政府の提案はある意味渡りに船であったのが救いといえるだろう。



This is like a horror movie...

まるでホラー映画だ



I promise we'll be back.

必ず帰ってくる

CLAIRE REDFIELD

クレア・レッドフィールド

CV Alyson Court

1998年当時19歳。身長169cm、体重52.4kg、血液型はO。ラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.S.に所属し、洋館事件に巻き込まれたクリスの妹。バイクをこよなく愛し、数台の大型バイクを所有している。

兄から主に護身術として銃器やナイフの扱いを教わっていたクレアは、勝ち気な性格も手伝ってゾンビや生物兵器が相手でも臆することなく渡り合う。勇敢で弁が立つ彼女だが、根は優しく、不安に怯えるシェリーへ愛用のジャケットをお守り代わりにあげている。

クレアは7月の洋館事件以降連絡の取れなくなった兄クリスを捜すため、死者の街と化したラクーンシティを訪れる。市街地でレオンと出会い、彼と協力して街の捜索と脱出路を探すクレアは、その過程でシェリーとその母アネットと遭遇し、アンブレラの実態やウィルスの脅威を知ることとなった。

しかし、この時点でのクレアにとっては保護すべきシェリーの存在や兄の捜索が第一であり、彼女がウィルスのもたらす悲劇を阻止すべく行動することを決意するのは、しばらくあとのことになる。

ラクーンシティからの脱出後、警察署で発見したクリスの日記から行き先がヨーロッパであることを突き止めたクレアは、レオンやシェリーと別れ、単身でアンブレラパリ研究所へ乗り込む。

だが、そこにクリスの姿はなく、警備隊に捕らえられた彼女は、アンブレラの拠点のひとつであるロックフォート島の私設刑務所へと連行されてしまう。

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

クレアのデザインは、『バイオハザード2』のままでは今の時代に合わない部分がありましたので、デザイナーの重千代と相談して細かく変更しています。また『コード：ベロニカ』や『ディジェネレーション』との整合性を取る意味もあり、体型をややグラマーに調整しています。

クレアはゲーム中で見られる機会の多いキャラクターですから、彼女の魅力が最大限伝わるように注力しました。レオンやスティーブでプレイすると彼女の背後からついて行く場面が多くなりますので、クレアの"お尻"の描写にはとくにこだわっています(笑)。

SHERRY BIRKIN
シェリー・バーキン
CV Laura Bailey

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

両親の愛を感じられずにひねくれてしまったシェリーは、12歳にして両親と心的に断絶しています。そのため他人も簡単には信じられなくなり、ひとりで行動することに慣れています。レオンたちと出会ったあとも、彼女がひとりで逃げ出してしまうシーンが多いことには、そうした理由があったのではと解釈しています。

アネットはウィリアムがGになったことを聞いて自分が犯していた間違いに気づき、家族への想いに目覚めますが、シェリーはレオンに聞かされるまで母の想いに気づけませんでした。そういった意味では不幸な子ですよね。

ウィリアムとアネットの娘で1998年当時は12歳。血液型はO。両親は研究を優先し、シェリーに目に見える愛情を注がなかったため、他人に対してあまり感情を見せない子供に育つ。しかし警察署で逃げ惑う彼女に手を差し延べてくれたレオンとクレアには徐々に心を開き、とくにクレアからもらったジャケットは、事件後もお守りとして大切にしている。

シェリーは事件の当日、これから街に起こる事態を予見した母親からの電話で学校を早退し、G−ウィルスが隠された母のネックレスを自宅から持ち出して警察署に避難する。しかし警察署はすでにゾンビたちの巣窟と化しており、レオンたちと出会うまでひとりで逃げ続けなければならなかった。

シェリーはG−ウィルス奪取を目的とするタイラントと、繁殖のために遺伝子情報の近い者を欲する"G"と化した父、ウィリアムに狙われる。そしてレオンたちとはぐれた隙にGに捕らえられ、胚を植えつけられてしまうが、レオンとクレアがワクチン精製に成功したため大事には至らなかった。

しかし、助かったことが最上だったとは必ずしもいえなかった。シェリーはG−ウィルスの抗体を宿した貴重な存在となったからである。レオンとともに米軍に保護されたシェリーは、政府に軟禁され、研究対象として観察される日々を送ることになる。

ANNETTE BIRKIN
アネット・バーキン
CV Debora Sale Butler

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

アネットは本作に収録した3つのエピソードでは唯一生きている母親なので、登場シーンはしっかり作り込みたいと考えていました。彼女はいい母親ではなく、結果としてシェリーを不幸にしてしまいますが、それでも家族を愛していたということが伝わるように気を遣いました。

アネットは夫のウィリアムがGと化したことを知り、妻として始末することを決意します。本作ではその決意を『バイオハザード2』よりも明確にするため、対G−ウィルス用の専用弾を用意して挑むシーンを描いています。

ウィリアムの妻で、シェリーの母。夫とともにラクーンシティの地下研究所でG−ウィルスの研究を行なっていた。夫を強く愛するあまり研究を優先し、シェリーには冷たくすることも多々あったが、娘への愛情がなかったわけではない。G−ウィルス奪取を狙うアンブレラの特殊部隊によって研究所が襲われ、ウィルス感染による街の崩壊を察したアネットは娘に連絡を入れ、警察署に避難させた。しかし夫婦の研究成果であるG−ウィルスへの執着を捨てられず、娘にサンプル入りのネックレスを持たせたがために、事態により一層の混乱を招いてしまう。そして夫への愛情とG−ウィルスへの執着は、彼女と周囲の運命に大きな影響を及ぼすこととなる。

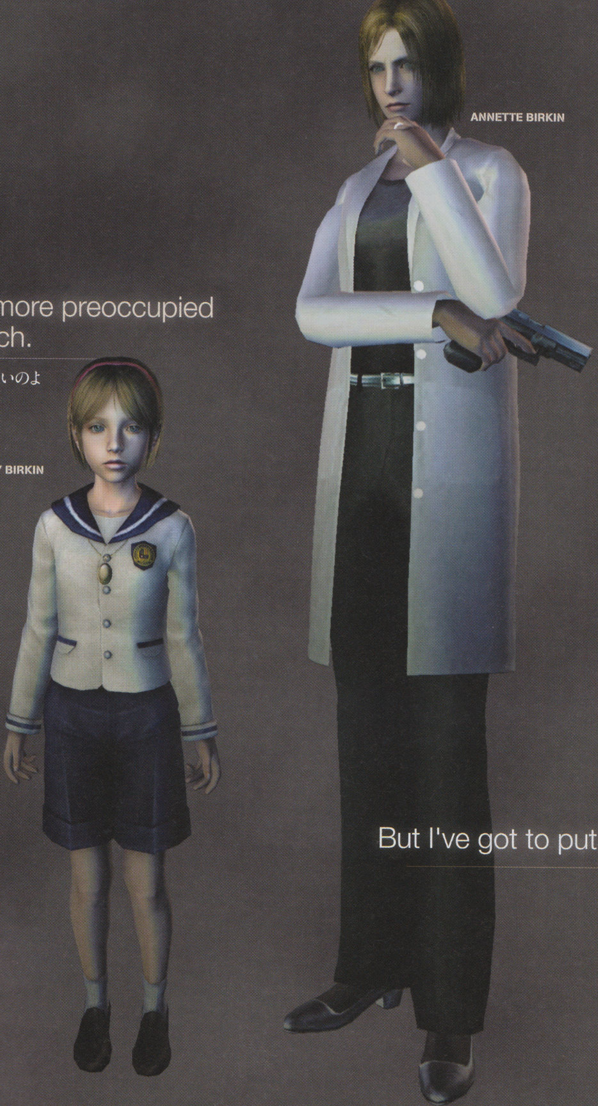
事件当日の少しまえからアンブレラの動きを察知していたアネットは、G−ウィルスを奪おうとする者を極端に警戒しており、エイダがG−ウィルスを狙うスパイであることもいち早く見抜いていた。

レオンとクレアからシェリーがウィリアムに追われていると知らされたアネットは、夫とG−ウィルスにこだわるあまり家族の絆を失っていたことに気づき、シェリーのためにも夫を倒す決意を固める。そして、対G用専用弾をGに撃ち込もうとするのだが、ウィリアムとG細胞との融合はすでに専用弾では破壊できない段階まで進んでおり、アネットは暴走する夫の手で重傷を負わされてしまう。

薄れゆく意識の中でレオンとクレアに発見されたアネットは、シェリーの保護とワクチンの精製方法をふ
りに託し、最後に「"悪いママだったけど、愛していた
と伝えて……」と娘への謝罪と懺悔の言葉を残し、
を引き取った。

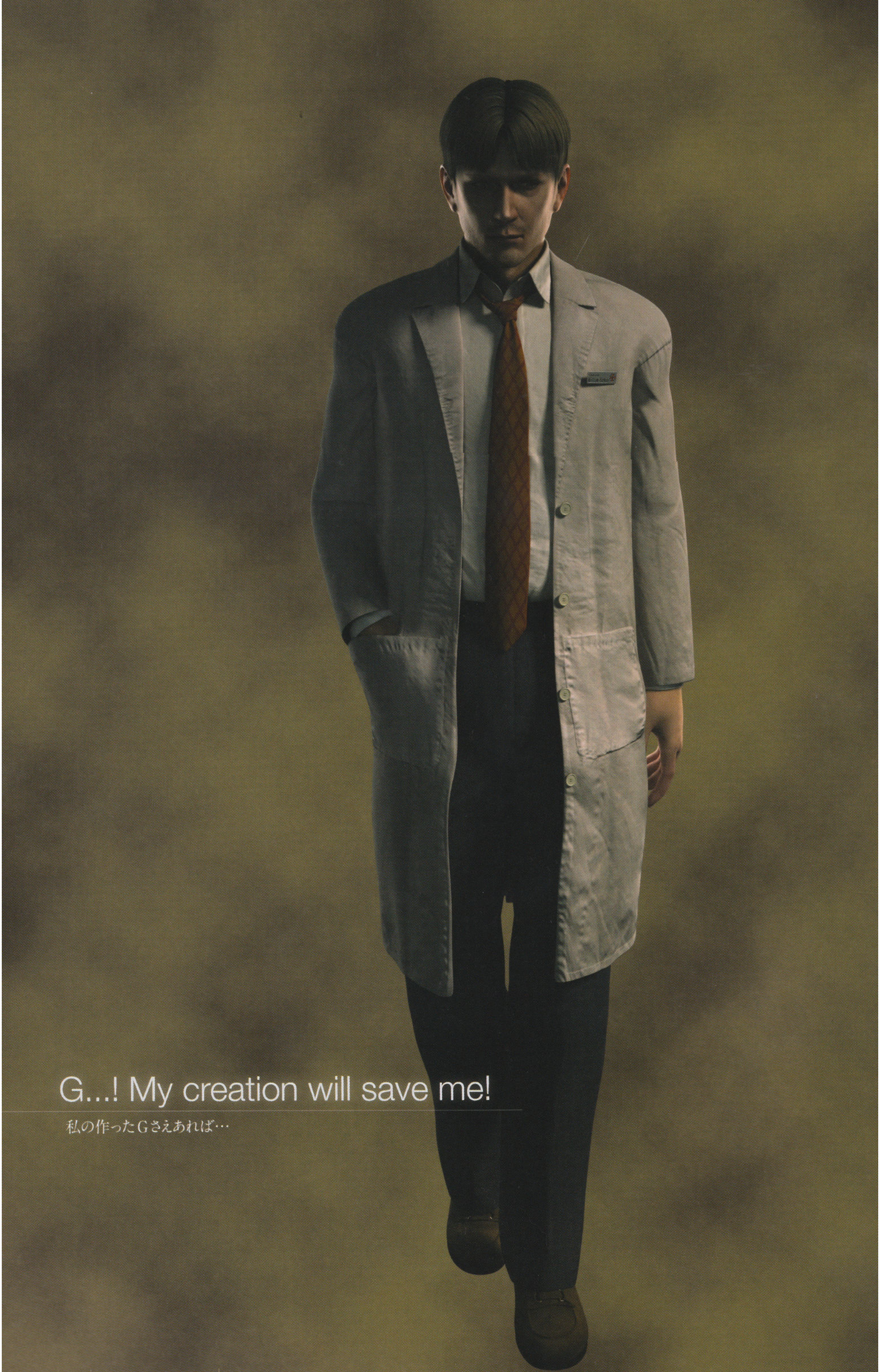
They're always more preoccupied with their research.

2人は研究以外 何も興味ないのよ



But I've got to put an end to G.

Gは私が終わらせる



G...! My creation will save me!

私の作ったGさえあれば…

1998年当時36歳。身長178cm、体重66.7kg、血液型は0。10代前半にして科学分野に天才的な才能を発揮し、アンブレラに幹部候補生として迎えられる。そして16歳のとき、洋館事件の舞台となったアークレイ研究所の主任研究員に任命され、t-ウィルス計画を進めていく。幹部候補生時代の同期には、アルバート・ウェスカーが名を連ねている。

ウィリアムは有能な科学者だったが、虚栄心が強く、アレクシアが自分より若い10歳にして南極研究所の主任研究員に選ばれたことに嫉妬し、しばらくのあいだ無計画な実験をくり返す日々を送る。だがアレクシアの死亡報告を聞いて情熱を取り戻し、実験体"リサ・トレヴァー"の体内からG-ウィルスの原型であるウィルスを発見することに成功。そして「G-ウィルス計画」を立案し、アンブレラ本社の承認を得て最高責任者に就任。妻アネットとともに、ラクーンシティの地下研究所で悪魔の研究を続けていた。

だが、研究を進めるうちに本社とそりが合わなくなり、ウィリアムは米国軍部と接触するようになった。造反の気配を察知したアンブレラ側はG-ウィルスを強奪するため、アンブレラ特殊工作部隊を送り研究所を襲撃。抵抗した彼は致命傷を受ける。

死を免れないことを悟ったウィリアムは自分の体にG-ウィルスを投与。自我を喪失して自己進化と繁殖をくり返す未知なる生命体"G"となり果て、その身と周囲を破滅へと追い込んでいく。

Gとなったウィリアムはまず、アンブレラ特殊工作部隊のほぼ全員を殺害。その際地下研究所の一部を破壊し、市街へt-ウィルスが広まる一因を作った。さらに研究所とつながる警察署を徘徊し、ブライアン署長やベン・ベルトリッチなど多数の犠牲者を出す。そしてレオンたちに倒されるたびに再生と変異をくり返し、最後はもはや生物とは呼べないほどの醜悪な姿となって、研究所の爆発の中に消えていった。

WILLIAM BIRKIN

ウィリアム・バーキン

CV TJ Rotolo



DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

ウィリアムはG-ウィルスの研究へ没頭するあまり、最後まで自分にとって大切なものに気づけなかった人です。Gに変異したあともシェリーのことを意識はしていますが、イメージが残っている程度でしかなく、彼女を追い掛ける動機は基本的にG生物としての繁殖本能によるものです。怪物となっても娘を追い掛けてしまう哀れな姿には、愛を見失った父親のもの悲しさがにじみ出ているのではないでしょうか。

ADA WONG

エイダ・ウォン

CV Sally Cahill

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

本作にはいい意味でエロティックなシーンが盛り込まれているのですが、エイダがレオンたちと出会うムービー「彼女」で、エイダが舌で唇をなめるシーンは会心の出来だと思います。

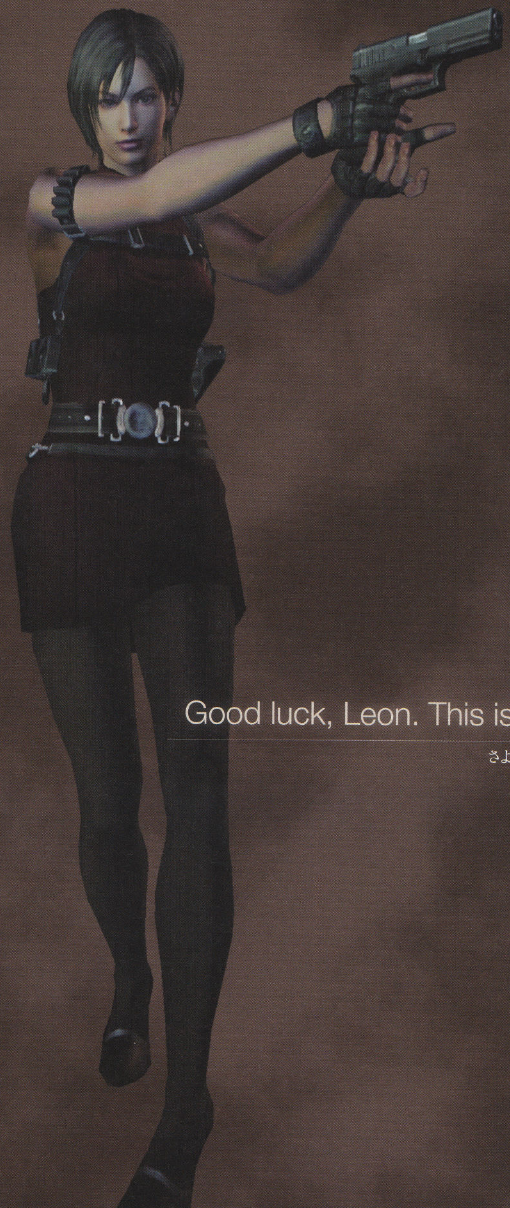
ムービーをどの程度入れるかは、容量の問題もあって最後まで権藤さんとのせめぎ合いになりました。「彼女」も少し短くしようと考えたのですが、エイダが唇をなめるシーンは絶対にカットしないでくれと、権藤さんから要請されまして（笑）。結果的に残してよかったです。

アンブレラとは敵対関係にある組織に属する産業スパイ。1998年当時で24歳、血液型はABとのデータはあるが定かではなく、エイダ・ウォンという名前も偽名。レオンと出会った当時で確かな事実は、彼女が東洋系の女性であり、一流の戦闘技能を持つことだけである。組織内ではウェスカーの指示を受ける立場にあるようだが、独自の目的を叶えるためにたびたび指令を無視しているふしがある。

エイダはウィリアムの後任としてアークレイ研究所に赴任してきたジョンに接触して恋人関係となり、t－ウィルスのデータを組織に流すよう指令を受けていた。その際、ウィリアムが開発したG－ウィルスの存在をキャッチ。新たにG－ウィルスサンプルの入手命令を受けてラクーンシティに入り、街の混乱に乗じて警察署に潜入し活動していた。

エイダはG－ウィルスの情報を持つ可能性があるベン・ベルトリッチを捜索していたが、その過程でレオンやクレアと出会い、サンプル入手に利用するため偽りの協力関係を結ぶ。だが、他人を助けるために命をも賭けるレオンの生き様に惹かれていき、タイラントによってレオンが追い詰められると、立場を忘れて彼を助け、代償として意識を喪失するほどの重傷を負わされてしまう。レオンとクレアは、彼女が死亡したものと判断し動力室をあとにするが、これは自爆装置の作動によって、エイダの生死を確認するひまもなく移動せざるを得なかったためだったと考えられる。

その後意識を取り戻したエイダはレオンたちの脱出を見届けたあと、崩壊する研究所から奇跡的に生還。脱出の際にGの肉片を回収することにも成功している。事件以後もレオンとの因縁は切れておらず、2004年、クラウザーとともにヨーロッパでレオンと再会を果たすこととなる。



Good luck, Leon. This is goodbye.

さよなら　幸運を祈ってる





TYRANT
タイラント

アンブレラが開発したB.O.W.。アンブレラ幹部の命令によって、ハンクが率いる特殊工作部隊とは別にラクーンシティへ投下された。タイラントにはさまざまなタイプが存在するが、このとき投入されたものはT-103型と呼ばれ、人間らしさを留めた外見と命令に従って独立行動できる高い知能を有している。

投下されたタイラントに与えられた目的は「G-ウィルスの回収」だが、ハンクらの目標が地下研究所に保管されていたものであるのに対し、タイラントの標的は[illegible]アネットがシェリーに託したサンプル入りのペンダントであった。レオンたちの行く先々に現われたのは、レオンやクレアを狙ったのではなく、シェリーを[illegible]ためである。

タイラントT-103型の象徴ともいえる暗緑色のトレンチコートは、防弾、耐爆性能を備えると同時に、人型への偽装も兼ねている。またウィルスの力を制御するリミッターとしての役割もあり、これが外れるとスーパータイラントと呼ばれる形態に変化する。ラクーンシティ崩壊事件においては、レオンたちとの戦闘で溶鉱炉に落とされた際にコートが融解し、スーパータイラントとなって溶鉱炉から生還。貨物列車で脱出しようとするレオンたちを再び襲い苦しめた。

スーパータイラントは非常に高い再生能力を有し、活動を止めるにはミサイルや対戦車砲といった威力の高い兵器を用い、再生が追いつかないほどのダメージを一気に与えなければならない。レオンたちはエイダの協力によってロケットランチャーを入手、それによりタイラントを倒すことができた。脱出の過程でレオンとエイダが出会っていなければ、あるいは地下研究所であえなく最期を迎える結末もあったのかもしれない。

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

タイラントに限らず、本作に登場する強敵はなるべく格好よくしたかったので、タイラントもパワーアップさせています。ロケットランチャーの弾をキャッチして投げ返してくる演出は、短い戦闘時間の中でも雰囲気が盛り上がるように、また『バイオハザード2』をプレイしたことのあるユーザーにも新しい驚きを与えられるようにと考えて盛り込みました。

忘却のゲーム

Game of Oblivion



1998年 12月
ロックフォート島

ラクーンシティの惨劇から3ヵ月。クレアは兄クリスを捜す過程でアンブレラのヨーロッパ施設に潜入し、そこで捕らわれ、ロックフォート島の私設刑務所に投獄された。だが、クレアが連れてこられた直後に何者かが島を襲撃し、その際にばらまかれたt−ウィルスによって、島には大きな混乱がもたらされた。混乱に乗じて脱出を図るクレアは、逃げる途中、同じく囚われていたというスティーブと出会う。

スティーブと協力することにしたクレアは、看守のPCを使ってレオンに現状を知らせ、島からの脱出路を求めてアシュフォード家の公邸へと続く鉄橋を渡る。その途中、場にそぐわぬ女性の歌声が聞こえてくるが、歌い手はすぐにふたりの視界から姿を隠してしまった。

公邸のホールに入り、聞こえた足音を追って進むと、ふたりの目に一枚の肖像画がとまった。肖像画のモデルはアレクシア・アシュフォード。その姿はさきほどの歌い手と酷似していたが、記されていた没年は1983。15年前に死んだ女性が歌っていたのだろうか？

ふたりが公邸を出ようとしたとき、クレアの頭部にレーザー照準の光が当たる。とっさにクレアを抱え倒したスティーブの体をかすめたのは、ライフルの弾丸であった。

アルフレッド・アシュフォードを名乗った男は、半ば狂気に犯されていた。脱出を勧めるクレアの言葉に耳を貸さず、それどころかクレアとスティーブを相手に、自家用機のキーを賭けた命がけのゲームを挑んでくる。

際どい差でゲームに勝利したのは、クレアとスティーブだった。ふたりの銃撃にひるんだアルフレッドは、捨て台詞を残して走り去る。「まだまだゲームはコンティニューだ。次は訓練所まで来るがいい！」。

アルフレッドを追って訓練所にたどり着いたクレアとスティーブは、悪趣味なワナをかいくぐり、片腕が極端に肥大した化け物"バンダースナッチ"に苦戦しつつも建物内を突破していく。そしてガレージまで到達したとき、不意をつかれたクレアがゾンビに捕らわれてしまう。

そのゾンビが自分の父であると気づいたスティーブは、つかの間葛藤するものの、クレアの助けを求める声で我に返り、みずから父親に引導を渡すのであった。

訓練所から出たふたりに、追い打ちをかけるようにアルフレッドの声がとどく。「次は私の屋敷に招待しよう。そこがゲームの終着点だ」。

その声に応える暇もなく、ウィルスによって巨大化した砂虫がクレアとスティーブを襲う。

砂虫に翻弄されながらも勝利したクレアとスティーブは、アルフレッドの残した「少女と少
は結ばれる運命　道を開け」というヒントか
公邸の執務室にあったオルゴールを思い
す。オルゴールの仕掛けを解けば、アシュフォ
ド家私邸への道が開けるに違いない……。

仕掛けを解除して私邸に向かったふた
不気味な人形のオブジェに彩られた邸内
索していると、寝室からアルフレッドとアレ
アの声が聞こえてくる。死んだと伝えられ
たアレクシアは、じつは生きていたのか……

寝室の隠し扉から続く玩具部屋でクレ
スティーブを待っていたのは、ライフルを
アレクシアであった。銃声を合図に再び
る、命を賭した死のゲーム。

勝負が決したとき、アレクシアの頭
ウィッグが外れ落ちた。妹を溺愛してい
フレッドは、アレクシアを失った現実に
ずに、心の内にアレクシアを作り出して
である。鏡に映し出された己の姿と、最
が存在しない世界を突きつけられ錯乱し



[illegible]キーを落とし逃走する。

[illegible]幻想を砕かれたことで[illegible]アレクシアを起こす」という[illegible]アルフレッドは、クレアとス[illegible]島ごと葬ることを思いつ[illegible]作動させる。さらに、事前[illegible]タイラントを起動さ[illegible]のだった。

[illegible]するクレアとスティーブだっ[illegible]クレアの経験が功を奏[illegible]空港にたどり着き、飛[illegible]するが……。

[illegible]とき、物陰から見つめるひ[illegible]人知れずつぶやく。

[illegible]くれそうだな」

[illegible]アルフレッドが仕掛けたワナのひと[illegible]追ってきたアルフレッド[illegible]プログラムが起動。ク[illegible]コントロールを奪われてしまう。さらに、密かに機体にしがみついていたタイラントがカーゴルームへ侵入。クレアとスティーブは、逃げ場のない上空で恐るべき敵との対峙を余儀なくされる。

狭い空間での死闘は、積まれていたミサイルを利用してタイラントを空中に叩き出すことで決着した。だが、肝心の問題が解決していない。飛行艇はどこに向かっているのだろうか？

飛行艇が不時着した座標は南緯82度17分。つまり南極であった。脱出の手掛かりを求め、クレアとスティーブは近くの研究所へと足を踏み入れる。そこは長期に渡り使われていない様子ではあるが、まだ施設内の機能は失われていないようだ。

施設を探索していると、時折不気味な咆哮が聞こえてくる。咆哮の主を捜して地下へ向かうと、そこには怪物が囚われていた。所長室で見つけた写真が本物なら、怪物はアレクサンダー・アシュフォード……アルフレッドとアレクシアの父親が変異した姿であった。

怪物は直接的な脅威ではないと判断したクレアとスティーブは探索を続け、採掘室へ出る。そこには愛用のライフルを手にしたアルフレッドの姿があった。息詰まる銃撃戦の末、ふたりの銃弾がついにアルフレッドを捉え、彼は眼下で口を開ける縦穴へと落ちていく。

しかし、ゲームはまだ終わっていなかった。南極原野に出たクレアとスティーブに、囚われていたはずの怪物"ノスフェラトゥ"が迫る。

ノスフェラトゥを倒したふたりは、運よくキーのついている雪上車を発見。だが、雪上車に乗り込もうとしたスティーブとクレアは触手に襲われ、別々に捕らわれてしまう。

クレアが意識を取り戻したとき、目に飛び込んできたのはクリスの姿であった。

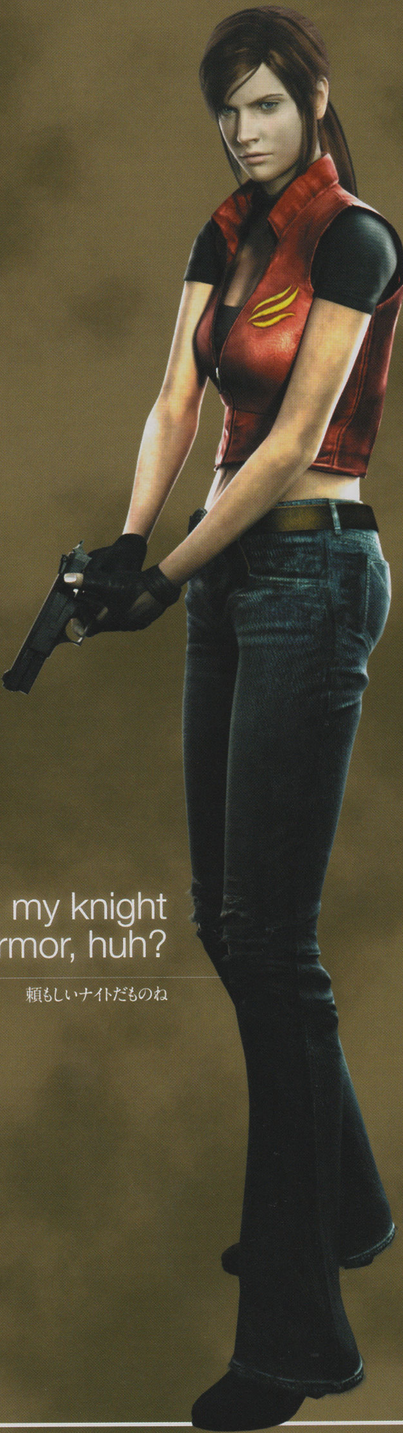
再会を喜ぶふたりの頭上から笑い声が響いてくる。見上げた先には死んだはずのアレクシアが立っていた。「コロシアムで待っているわ」

そう言葉を残し、彼女は去っていく。

コロシアムに到着したクレアとクリスは、そこでスティーブと再会する。しかしスティーブは注入されたt－Veronicaにより異形と化してしまう。避けられぬ戦いの中、クレアの危機に反応して、人としての意識を取り戻すスティーブ。しかし、アレクシアの操る触手が彼の命を奪う。冷たくなっていくスティーブと抱擁を交わしたクレアは、クリスとともに、アレクシアを倒すことを強く誓う。

制御室でクレアたちと相まみえたアレクシアは、ウィルスの力を解き放ち、血液を炎と変えてふたりに襲いかかる。勝ちの見えない絶望的な戦いであったが、アレクサンダーが残したリニアランチャーがふたりに希望の道を開く。

アレクシアを倒したクレアたちがスティーブのもとに戻ったとき、残されていたのはかつてS.T.A.R.S.の一員であった男のナイフと、「I WON THIS GAME」の文字だけであった。



Yeah, my knight
in shining armor, huh?

頼もしいナイトだものね

CLAIRE REDFIELD

クレア・レッドフィールド

CV Alyson Court

ロックフォート島の私設刑務所に収監されたクレアだったが、幸か不幸か、彼女が収監された直後に島は何者かに襲撃され、その混乱に乗じて逃走に成功。同じく刑務所に捕らわれていたスティーブと知り合い、協力して島からの脱出を目指す。

当初クレアのスティーブに対する認識は「どこにでもいる生意気な少年」といった程度だったが、その後幾多の危機をともに乗り越えることで彼を信頼に足る男性と認め、淡い恋心を寄せるようになる。しかし、アレクシアにt-Veronicaを投与されたスティーブはモンスター化し、彼女の想いが実を結ぶまえにスティーブは絶命してしまう。

それまでのクレアは、目的意識が強く行動力もあるため兄を捜すこと以外に気が回らなかった。しかしスティーブの死を期に、ウィルスに対する対抗意識がはっきりと芽生える。南極を脱出したクレアは、バイオテロ関連の被害者救済を行なうNGOに所属し、ウィルスの脅威と戦っていくこととなるのだ。

レオンとはラクーンシティで別れたあとも密かに連絡を取り合っていたようで、ロックフォート島からも看守のPCを通じて連絡を入れている。これが功を奏し、南極でクレアがアレクシアに捕らわれた際、クリスによるクレアの救出が成功した。その後もレオンとの縁は続き、2005年に再び出会うこととなる。

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

クレアとクリスは健全で仲のよい兄妹で、出自からゆがんでいるアルフレッドとアレクシアとは対極的な存在になっています。これはクリスにも言えることですが、「忘却のゲーム」のクレアを作り上げる際はアシュフォード家のふたりとの対比が際立つように気をつけました。

クレアのデザインはオリジナルの『コード：ベロニカ』から大きく変更しています。南極では、寒さを伝えるために、スティーブとともに防寒着を着せるという案もでましたが、クレアが寒がるセリフを随所に入れることで、表現する方法をとりました。

1998年当時17歳。身長173cm、体重67.5kg、血液型はAB。ロックフォート島の私設刑務所に収監されていたが、何者かの襲撃に乗じて脱獄に成功。時を同じくして脱走したクレアと出会い、彼女とともに島からの脱出を目指すこととなる。

スティーブが囚人となった背景には、アンブレラの事務員であった父の、アンブレラに対する裏切りがあった。スティーブの父は小金欲しさにアンブレラの内部情報を売ろうとし、その制裁として、一家ともども捕らわれたのだ。その際に、スティーブの母は見せしめとして殺害されている。

理不尽な母の死は、スティーブに父への、そして他人への不信感を植えつけてしまう。それでも彼は本心から父を憎むことはできず、ゾンビ化した父をみずから倒したあとにはそっと涙を流した。

スティーブは同行者のクレアをはじめは警戒していたが、しだいに彼女の強さと美しさに惹かれて好意を持ちはじめる。その想いはt－Veronicaを投与されてモンスター化したあとも意識に残り、一度はアレクシアの命令に従ってクレアを襲うものの、最後には命令に逆らってクレアを守り絶命した。

なお、スティーブの遺骸は貴重なサンプルとして、t－Veronicaを欲していたウェスカーによって南極から持ち去られている。

STEVE BURNSIDE

スティーブ・バーンサイド

CV Samuel Riegel



DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

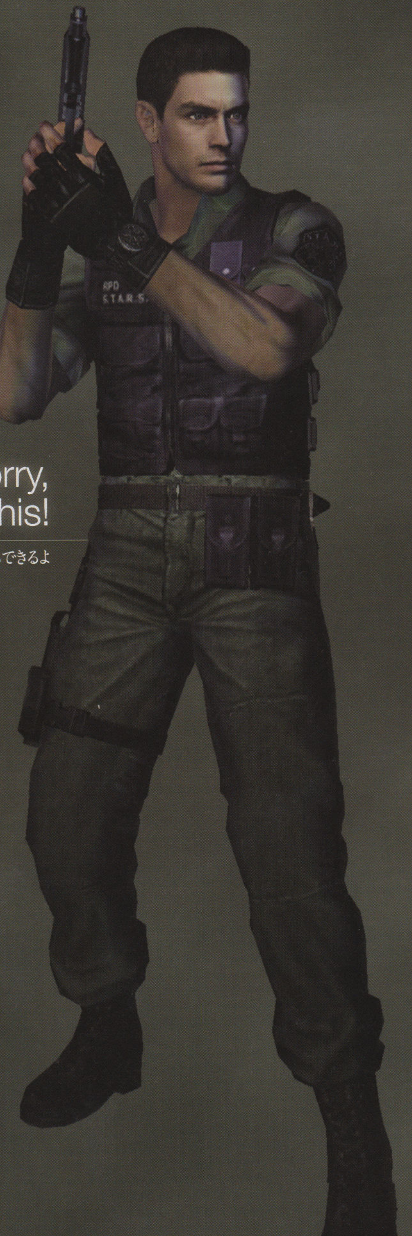
「忘却のゲーム」を語るうえで、バーンサイド一家の物語も外すことはできません。スティーブは本質的には父のことを好いていたと思うのですが、彼の母は父の失敗によって殺されたわけで、本当に嫌っていた可能性もあります。ただ、少年期の"好き"と"嫌い"には同じ感情の裏表のような側面もあると思いますので、スティーブは口では父をののしりながらも、信じている部分もあったのではと思います。

スティーブはモンスター化したあとに意識を取り戻しますが、このことは"ウィルスの支配に意志の力で逆らう"という意味において非常に重要です。不幸にもスティーブは殺されてしまいますが、ウィルスに侵されても意志を保てるという事実は「オペレーション・ハヴィエ」のマヌエラの存在につながっていきます。



It's OK,
I'm right here by your side.

大丈夫だ　オレがついてる



Don't worry,
I know you can do this!

おまえならできるよ

CHRIS REDFIELD

クリス・レッドフィールド

CV Roger Craig Smith

1998年当時25歳。身長181cm、体重80.5kg、血液型はO。クレアの兄で、妹と同様まっすぐで勝ち気な性格。非常に正義感が強く、自分の正義を貫くときには命令に反することも辞さない。

クリスはS.T.A.R.S.の一員であったが、同年7月の洋館事件をきっかけとして独自にアンブレラ社とウィルスの関係を調査するようになり、9月のラクーンシティ壊滅時にはヨーロッパへと渡っていた。

その後、所在不明だったクリスは、レオンの尽力によりクレアがロックフォート島に捕らわれたことを知らされる。だが、クリスが島へ到着したとき、すでにクレアはスティーブとともに脱出したあとだった。ふたりが乗り込んだ飛行艇の行き先が南極であることをつかんだクリスは、妹を追って南極を目指す。

アンブレラ南極研究所へ潜入したクリスは、クレアを捜す過程でt－Veronicaの情報を得る。クレアとの再会後は、ウィルス拡散を防ぐために、クレアとともにアレクシアと戦いこれに討ち勝った。

ちなみに、「忘却のゲーム」において、クリスはかつて所属していたS.T.A.R.S.の制服を着用している。除隊の際にこっそり持ち出し、洋館事件で亡くなった同僚への敬意を込めて着ていたようだ。

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

「忘却のゲーム」におけるクリスは、クレアにとってとにかく"いいお兄ちゃん"に見えるようにしました。彼はひたすら真面目で、レオンのように女性に振り回されることもないし、マヌケな失敗もしません。そういった意味では逆に動かすのが難しいキャラクターですね。

オリジナルの『コード:ベロニカ』とくらべてクリスを操作できるシーンは少ないですが、彼に関する物語の流れは基本的に変えていません。ゲーム中では描かれていませんが、ロックフォート島でロドリゴからクレアが脱出したことを聞いていますし、ウェスカーとも戦っています。



ALFRED ASHFORD

アルフレッド・アシュフォード

CV Richard Cansino

1998年当時27歳。身長176cm、体重61.8kg。失踪した先代アレクサンダーの後を継ぎ、アシュフォード家7代目当主にして、アンブレラ南極基地及びロックフォート島基地の司令官を務める。性格はひどくゆがんでおり、ミリタリーコレクションと囚人の虐待が趣味というサディスト。

アルフレッドはアレクサンダーの息子ではあるが、父が立案した"ベロニカ計画"によって、妹のアレクシアとともに人工的に生み出された存在である。そのことを知ったアルフレッドは、妹の実験にアレクサンダーを利用したのち行方不明として処理し、アシュフォード家の実権を握るようになった。

だが、溺愛するアレクシアが実験のためコールドスリープ状態に入り、アルフレッドは精神に変調をき[illegible]てしまう。心の支えを失ったアルフレッドは、自分[illegible]に理想のアレクシア像を作り上げ、なかば夢の[illegible]に生きることとなった。

ウェスカーの部隊によるロックフォート島襲撃[illegible]てクレアやスティーブの行動によって夢の世界を[illegible]れたアルフレッドは、アレクシアをコールドスリープ[illegible]蘇らせる使命を思い出す。そしてクレアたちを飛[illegible]のワナにかけて南極へ向かわせつつ、それを追っ[illegible]分も南極基地に乗り込んだ。

南極研究所において、アルフレッドはアレクシ[illegible]目覚めさせることに成功する。しかしアレクシア[illegible]済みと判断され、命を奪われてしまった。

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

アルフレッドが忘れていた"眠っているアレクシアを蘇らせる"という目的が、「忘却のゲーム」というタイトルのもとです。それ以外にも、ウェスカーが仕掛けたウィルス争奪ゲーム、アレクシアが行なった実験という名のゲームなど、"ゲーム"という部分には多重にこだわっています。

アルフレッドの基本設定は『コード：ベロニカ』に準じていますが、公邸の執務室に設置された少年少女のオルゴールや、アレクシアを目覚めさせるためのスイッチであるスノーグローブなど、小物関係のデザインに力を入れました。

Why have you come to disturb us!?

なぜ私たちの幸せな世界を乱す!





NOSFERATU
ノスフェラトゥ



南極研究所の地下独房に幽閉されていた未知の[illegible]ノスフェラトゥ。t－Veronicaと適合できなかった人間のなれの果てであり、もとはアシュフォード家6代目当主にしてアルフレッドとアレクシアの父、アレクサンダー・アシュフォードである。

ウィルス研究者としては凡庸だったアレクサンダーは、先代エドワードが築いたアシュフォード家の名声を一代で失墜させてしまう。アシュフォード家の再興を目論む彼は、天才と謳われた初代当主ベロニカ・アシュフォードの遺伝子を利用して人工的な天才を生み出す"ベロニカ計画"を立案。代理母体の未受精卵に[illegible]子を操作した遺伝子を移植し、アルフレッドとアレクシアの兄妹を誕生させる。

アルフレッドは常人より多少知能が高い程度であったが、アレクシアは初代当主ベロニカを彷彿とさせる天才であり、アレクサンダーの望みは叶えられたかに見えた。しかし、邪悪な心を持って成長した兄妹によってt－Veronicaの実験体とされ、ノスフェラトゥとなり果てたあと、1983年から15年ものあいだ南極研究所の地下に監禁されることとなる。

アレクサンダーは、t－Veronicaに魅了されたアレクシアが自身の体にウィルスを投与することを決めたとき、彼女が人類にとって危険な存在であり、"ベロニカ計画"が大きな過ちであったことに気づく。最悪の事態を予見したアレクサンダーは密かにリニアランチャーを開発し、南極研究所の制御室に配備した。

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

「忘却のゲーム」のノスフェラトゥは、徹底的にモンスターとして描いています。行動から思考が読めない分、ある意味アレクシアよりも怖い存在と言えるのではないでしょうか。

ノスフェラトゥとなるまえのアレクサンダーは、先代のエドワードとくらべて才能で劣る代わりに、人間味があったのではないかと解釈しています。それを表現したくて、アレクシアとの戦闘中に、アレクサンダーがリニアランチャーを用意した経緯と娘に対する贖罪を口にするムービーが挿入されるようにしました。

ALEXIA ASHFORD

アレクシア・アシュフォード

CV Karen Strassman

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

「忘却のゲーム」におけるアレクシアは、幼い子供のような精神性と残酷さを持つ人物として登場させています。性格が子供であるのは、12歳でコールドスリープ状態に入ったため精神的な成長はしていないはずだという考えからです。また彼女はアリの女王のような存在でもありますので、まるで昆虫のような、人間的な感情を感じさせない怖さの表現に力をいれました。

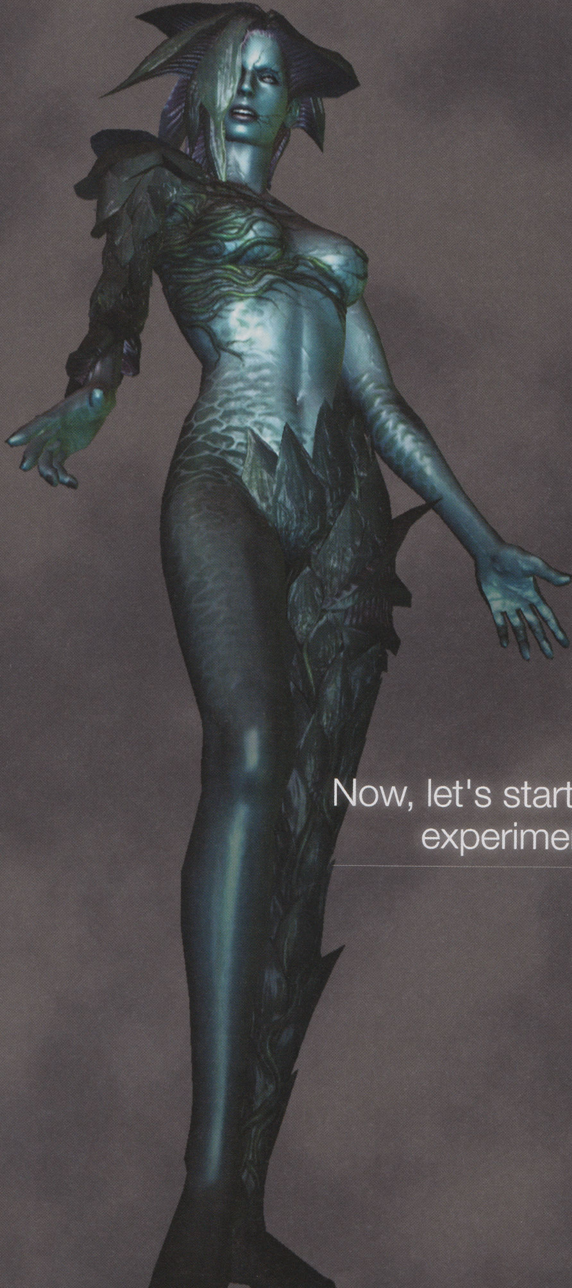
アレクシアは“ウィルスの力に逆らえるか”というゲームを思いつき、スティーブを使って実験します。同じく捕らわれていたクレアが無事だったのは、ウィルスを投与され異形と化したスティーブが、クレアを殺すか殺さないかを見るための実験対象として、たまたま生かされていたと捉えています。自分たちと同じ兄妹なのにまるで違う関係を見せる、クリスとクレアを観察したいという興味もあったかもしれませんね。

1998年当時27歳。身長175cm、体重54.3kg。父アレクサンダーの“ベロニカ計画”によって、双子の兄アルフレッドとともにこの世に生み出された。

アレクシアは幼少から才能を発揮し、10歳にしてアンブレラ南極研究所の主任研究員に抜擢される。その後、t−Veronicaの開発に成功し、父アレクサンダーを実験体としてデータを収集。ウィルスと無理なく適合する方法を突き止め、みずからの体に投与した。そして彼女は、ウィルスをなじませるため、南極研究所で15年間のコールドスリープに入る。

コールドスリープから目覚めた彼女は、t−Veronicaと完全に適合し、自分の血液を炎に変える力を獲 その力とt−Veronicaをもって地球上の全生物 配を目論むが、クレア及びクリスの奮闘と父が残 リニアランチャーにより絶命する。

アレクシアは驚異的な知能の高さゆえか、人間 な感情に乏しく酷薄な性格であった。自分以外 在はすべて実験材料でしかなく、t−Veronicaを したスティーブが彼女の命令に逆らうと躊躇なく している。妹を溺愛し眠りについた彼女を守って 兄アルフレッドですら、利用価値がないと見るや、 も躊躇もなく殺してしまった。



Now, let's start our exciting experiment, shall we?

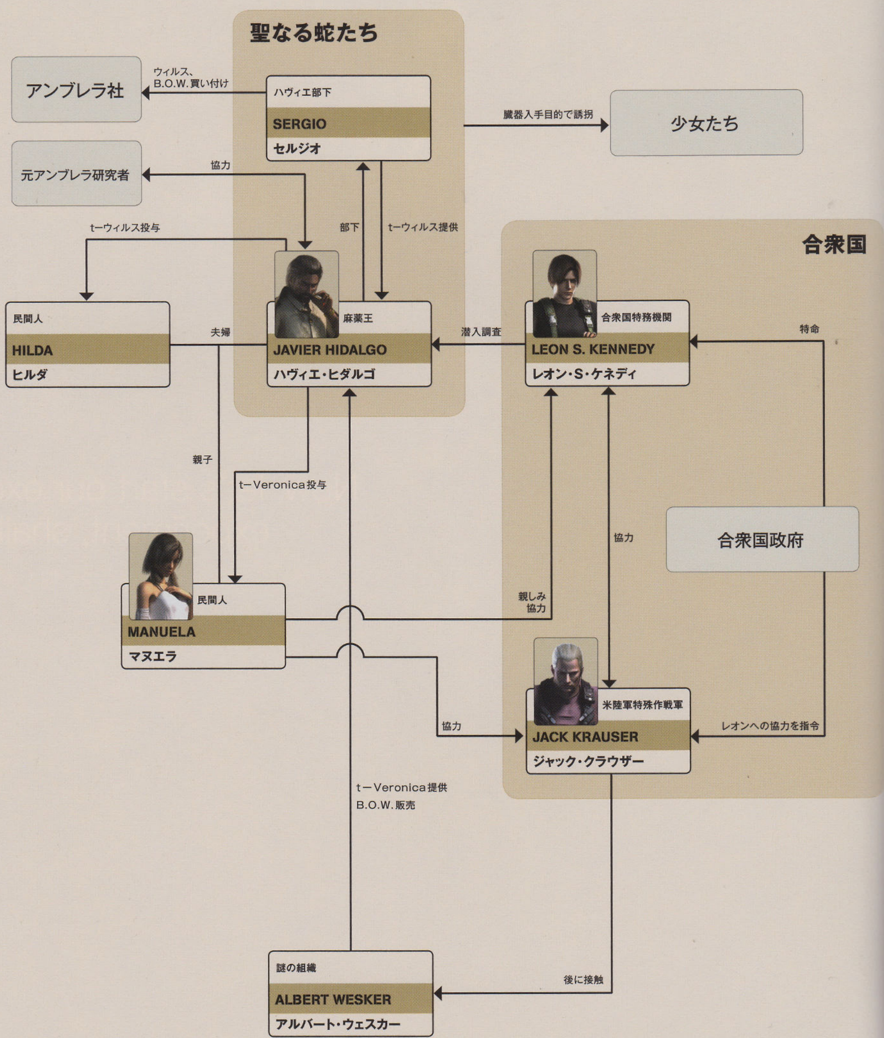
さぁ 楽しい実験の始まりよ

RELATION
BETWEEN CAUSE AND EFFECT

相関図

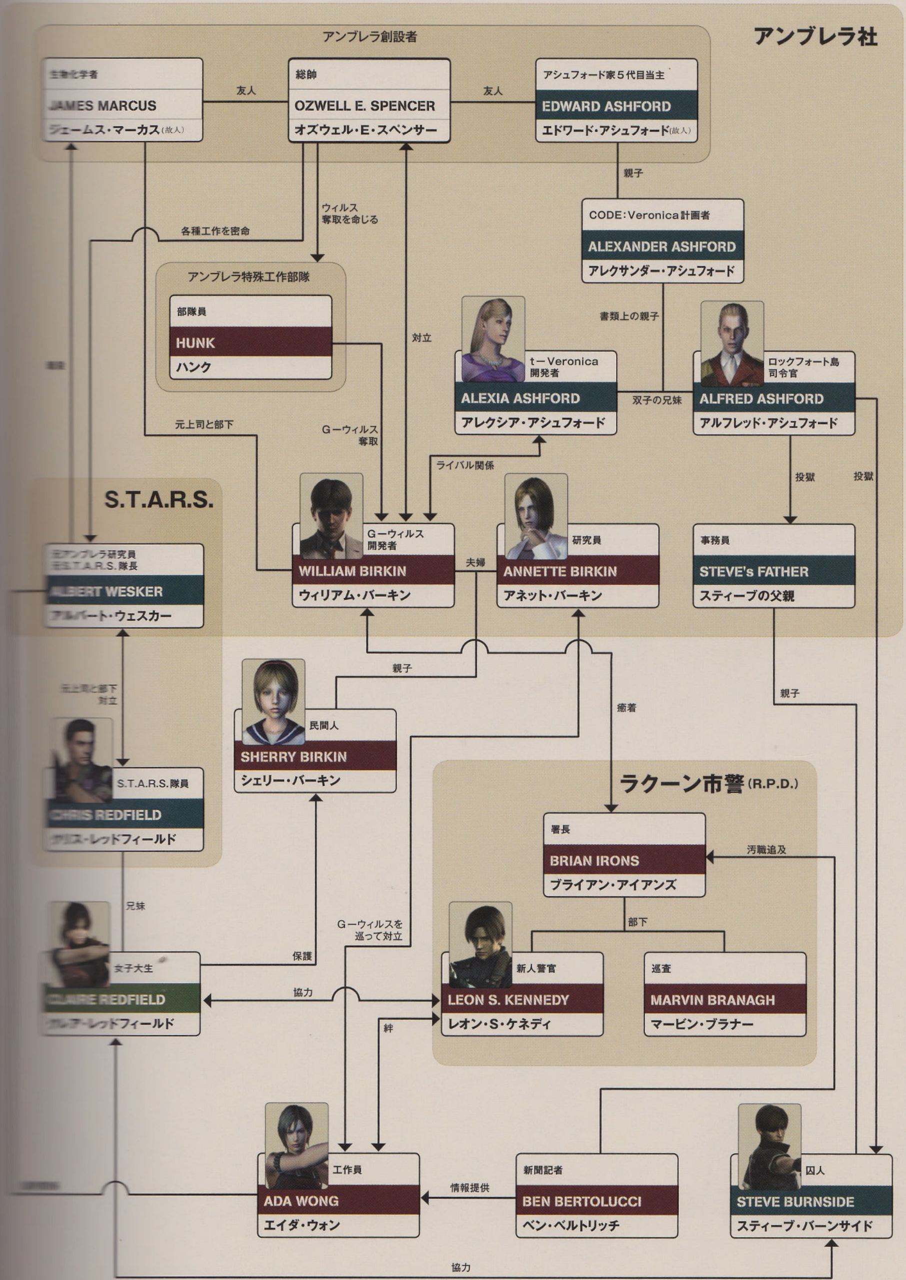
3つのドラマで構成される本作『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』は、数多くの人々がさまざまな事柄に関わっている。複雑に絡み合う人間関係を解していく助けとなるよう、ここで相関図としてまとめておこう。なお関係を把握やすくするために、2002年時点と1998年時点のふたつの相関図を用意した。

「オペレーション・ハヴィエ」(OJ)時点(2002年)



「滅びし街の記憶」(ML)及び「忘却のゲーム」(GO)時点(1998年)

(ML)に関連　(GO)に関連　(ML)と(GO)に関連



Sleeping Beauty

Manuela's Lullaby



スリーピング・ビューティ（マヌエラの子守唄）

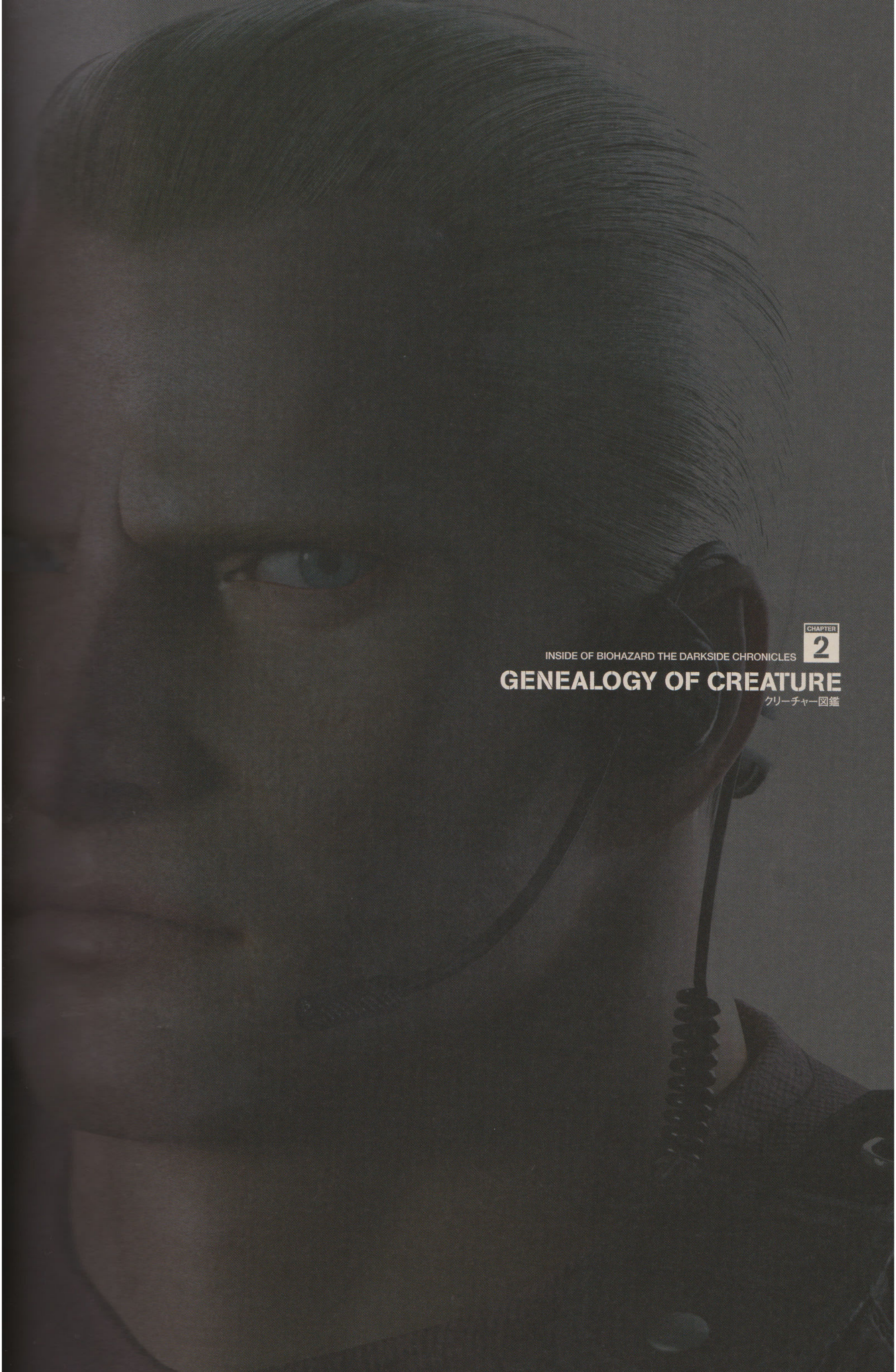
マヌエラが歌う子守唄“スリーピング・ビューティ”。愛する我が子を思う母の愛と、子の幸せな未来を願う気持ちが込められた、瀬戸氏による原詩と決定稿を紹介。母から受け継いだ子守唄を口ずさむマヌエラと、その歌に静かに耳を傾けるヒルダのムービー「少女」や、ヒルダとの最終決戦時に流れるこの歌は、人外のものになり果ててもなお、娘に寄り添うヒルダのゆるぎない愛をも表現しているかのようだ。

原詩 Lyrics by Yasuhiro Seto

Sleep now, little one	眠りなさい。今は。
as the trees become still	木々はざわめくのをやめ、
and the birds nestle	鳥たちは寄り添い、
and the great river flows by.	大河はゆっくりと流れる。
Slumber now and let your dreams	しばし、まどろめば、
carry you to tomorrow's dawn.	新しき日々があなたのもとへ。
Sleep now, little one	眠りなさい。今は。
as the fruits lend their color to the night	果実は夜のうちに色づき、
and the fish dive deep	魚たちは沈み、
and the rain plays a soft melody.	雨はやさしく奏でる。
Slumber now and let your dreams	しばし、まどろめば、
carry you to tomorrow's dawn.	新しき世界があなたのもとへ。

決定稿 Lyrics by Margaret Lucy

Sleep my love	眠りなさい、私の愛しい子
As the trees above	あの上にある木々は
Protect you from the dark	お前を暗闇から守ってくれている
Our great river will watch you as	私たちの大河は夜明けまで
You dream until dawn	お前が眠るのを見守ってくれている
Sleep my love	眠りなさい、私の愛しい子
Close your eyes	さあ目を閉じて
And when you awaken	お前が目覚めたときに
The new day will bring to you	新しい日がお前を導いてくれるから
A bright new world	輝く新しい世界へと
Sleep my love	眠りなさい、私の愛しい子
As the birds above	あの上にいる鳥たちは
Do rest their weary wings	疲れた羽を休ませている
Let the rain play a gentle song	雨音が優しい歌を奏でている
To help your dreams sing	お前の夢に歌をそえるため
Sleep my love	眠りなさい、私の愛しい子
Close your eyes	さあ目を閉じて
And when you awaken	お前が目覚めたときに
The new day will bring to you	新しい日がお前を導いてくれる
A bright new world	輝く新しい世界へと
Ever so gently hear my voice	優しさの極みにある私の声を聞きなさい
Ever so softly feel my touch	そっと静かに触れるのを感じなさい
Always so tenderly I watch	いつも優しく見守っているから
So go to sleep my love	さあ、今は眠りなさい、私の愛しい子



INSIDE OF BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES

GENEALOGY OF CREATURE

クリーチャー図鑑

CREATURE DEVELOPMENTAL LINEAGE

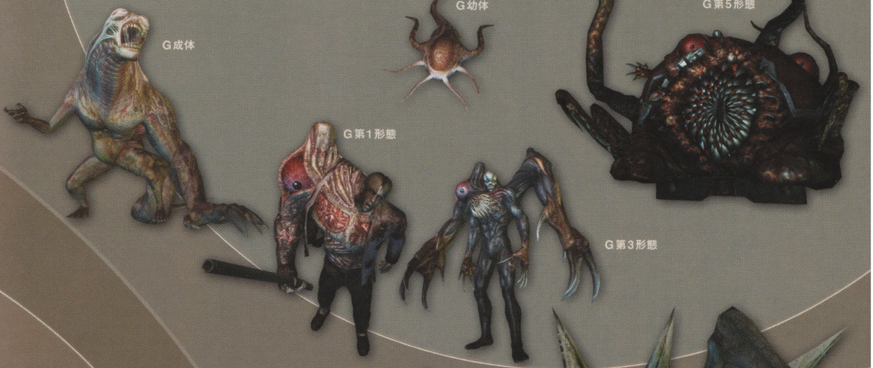
クリーチャー系統図

本作に登場するクリーチャーは、誕生した経緯と感染したウィルスによって下図のように分けられる。48ページからの個別解説とあわせて、それぞれのクリーチャーにまつわるエピソード、ほかのクリーチャーとの関連などに想像を巡らせてみてほしい。



Gーウィルス系クリーチャー

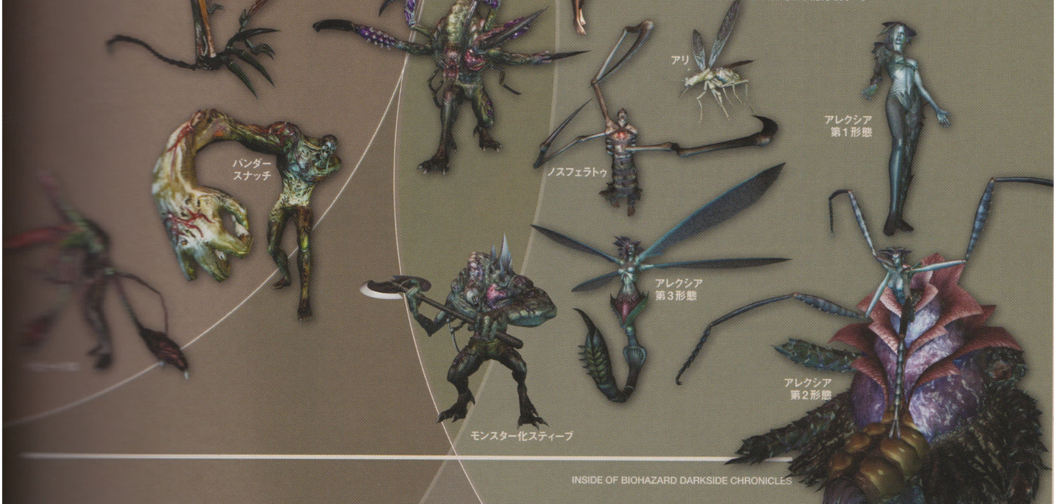
Gーウィルスに感染することで誕生する。一代限りのtーウィルス系クリーチャーとは異なり、一部を除いて自己進化と繁殖が可能な新種の生命体である。制御不能な側面が大きいためか、確認された個体はごく少数にとどまる。





t−Veronica系クリーチャー

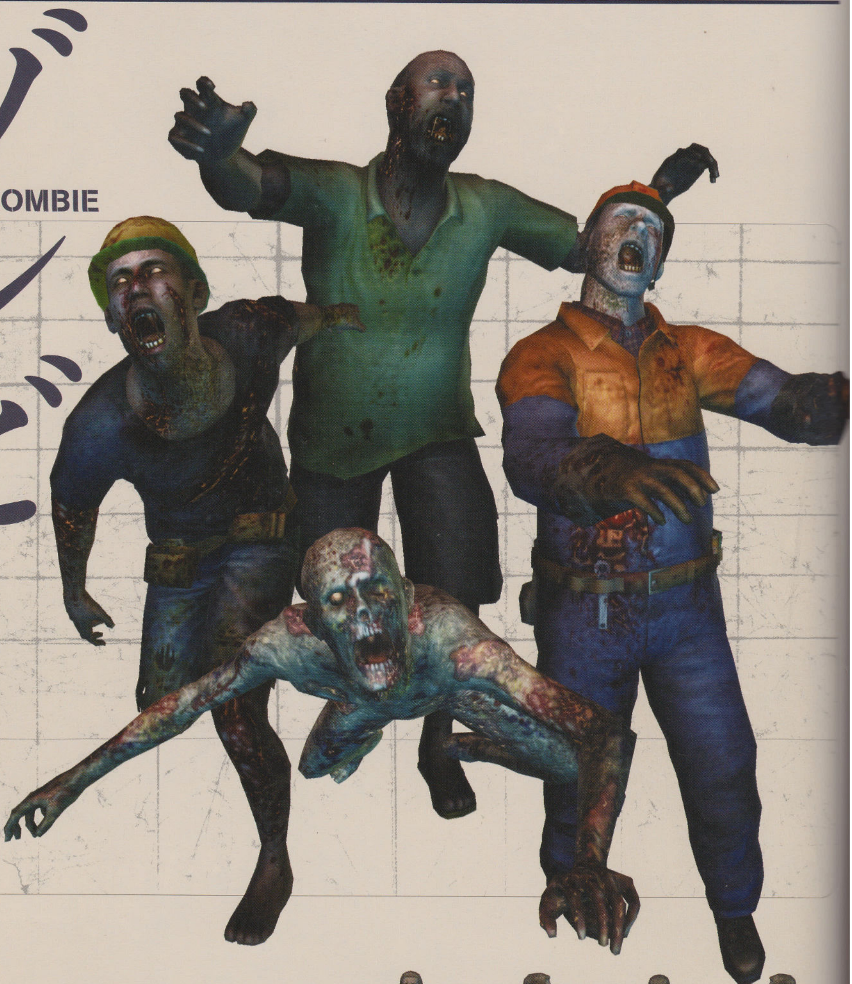
t−Veronicaに感染することで誕生する。t−Veronicaは力の現われ方が一定でなく、炎の力を操るアレクシア、植物の支配に特化したV・コンプレックスなど、個体ごとにさまざまな能力を持つ。



ゾンビ
ZOMBIE

登場作

O J
M L
G O

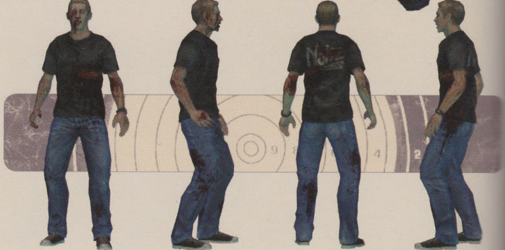


t－ウィルスに感染し、ウィルスの作用で突然変異を起こした人間。もともとはゾンビ改のような、t－ウィルスの研究にともなう副産物的存在でしかなかったが、ラクーンシティでは水やネズミを媒介にt－ウィルスの感染域が爆発的に拡大したため、市街地にいた多くの人が感染しゾンビが大量発生する事態となった。

全体的に運動能力が低く、知能もないゾンビは単体ならそれほど脅威とはならない。また頭部を破壊されると活動を停止するという"弱点"もあるため、対処は容易であると考える者もいる。

ゾンビは急速な新陳代謝をくり返しながら活動しているため、つねにエネルギーを欲し、人肉をもとめて徘徊する。ゾンビに噛まれた者もt－ウィルスに感染しゾンビ化するため、1体のゾンビが2体に、2体が4体にとネズミ算式に増殖するせいで、人口の多い大規模な都市ほど短時間で壊滅状態に追い込まれてしまう。

なお、ゾンビがさらにt－ウィルスに侵食される"V－ACT作用"により、洋館事件で確認されたクリムゾン・ヘッドのように、凶暴性と俊敏性を備える可能性があることも確認されている。



DIRECTOR's VOICE
瀬戸康

南米のゾンビは住民が感染したものと、ハヴィエが作りたものでデザインをわけています。ハヴィエが放ったゾンビ感染し、普通のゾンビが生まれている状況が最初の村でハヴィエのゾンビの作り方は単純で、囚人にウィルスをけているだけです。犯罪組織の王ならウィルスをそんなテとして使うのではないかという発想で設定しました。



町ゾンビ (M)(L)

ラクーンシティの住人がゾンビ化したもの。ラクーンシティには大型のフットボールスタジアムがあり、事件当日もフットボール観戦のために多くの人が訪れていたため、被害が拡大してしまった。

警官ゾンビ (M)(L)

彼らはラクーン市警の警官たち。事件当日は暴動鎮圧の名目で非番の者も総動員されたため多数の警官が犠牲となった。その背景にはウィルスの証拠隠滅を計るブライアン署長の計略がある。



研究員ゾンビ (M)(L)

ラクーンシティの地下にあるアンブレラ研究所の職員。Gーウィルスを狙う特殊部隊の襲撃やGと化したウィリアムの暴走もあり、大多数の職員は殺害されるかゾンビとなってしまった。





ゾンビ改 (M)(L)

ラクーンシティ地下研究所で、tーウィルスの実験に用いられていた人間のなれの果て。服は身につけておらず、筋肉繊維がむき出しの状態になっている。



ウェスカー部下ゾンビ (G)(O)

ロックフォート島を襲撃したウェスカーの部下。ダイナマイトを身につけたままゾンビ化したため、これを撃たれると周囲を巻き込んで爆発する。



ファーザーゾンビ (G)(O)

ロックフォート島に捕らわれていたスティーブの父が、tーVeronicaの実験に利用されてゾンビ化したもの。すでに知能は失われ、スティーブのことも認識できなかった。



解剖医ゾンビ (G)(O)

ロックフォート島の私設刑務所に勤務していた解剖医がゾンビ化したもの。



訓練生ゾンビ (G)(O)

ロックフォート島で訓練を受けていた、アンブレラ特殊部隊の候補生たちのなれの果て。



警備員ゾンビ (G)(O)

ロックフォート島や南極の施設に勤務していた警備員がゾンビ化したもの。拳銃を携帯しているが、それを使う知能は持ち合わせていない。



研究員ゾンビ（南極） GO

南極研究所でウィルス研究に従事していた研究員がゾンビ化したもの。何者かの襲撃を受けた際に感染したらしい。



作業員ゾンビ GO

ロックフォート島及び南極研究所でみられるゾンビ。もともとは荷物の仕分けや飛行艇の整備などに従事していた作業員と思われる。

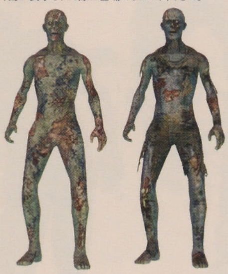
囚人ゾンビ GO

ロックフォート島の私設刑務所に投獄されていた
人がt−ウィルスに感染しゾンビ化したもの。



墓場ゾンビ GO

t−ウィルス感染後、死亡と判断されて埋葬された者たち。実際にはゾンビ化して生命活動を維持しており、島が襲撃された際に墓場からはい出てきた。



南極 GO 作業員ゾンビ

アンブレラ南極研究所で働いていた作業員がゾンビ化したもの。ヘルメットが頭部を保護しているため、頭部破壊による活動停止を狙いにくい。



白衣ゾンビ ML

ラクーンシティ地下研究所で働いていた研究員がt−ウィルスに感染しゾンビ化したもの。





村人ゾンビ OJ

ハヴィエが放ったゾンビと村を襲った水害によって、ミックスコアトルの村人たちがt−ウィルスに感染しゾンビ化したもの。



ダム作業員ゾンビ OJ

ハヴィエダムで働いていた職員がゾンビ化したもの。身につけていたヘルメットが銃弾を遮るため、ほかのゾンビよりもやっかいな存在となっている。

ハヴィエゾンビ OJ

ハヴィエが裏切り者や敵対者にt−ウィルスを投与し、テロに利用するため飼っていたもの。のちにハヴィエの私邸を警備していた私兵もむりやりゾンビ化させられてしまった。

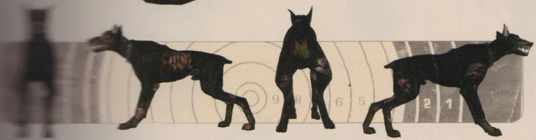




ゾンビ犬

登場作 M L G O

ZOMBIE DOG



ラクーン市警やロックフォート島で訓練されていたドーベルマンが、t－ウィルスに感染した飼料を摂取したことでゾンビ化したもの。t－ウィルスによって皮膚の腐敗が進行しているため見た目は醜悪だが、運動能力は損なわれておらず、凶暴性が大幅に増している。なお、はじめからB.O.W.として開発されたものはケルベロスと呼ばれ、ゾンビ犬とは区別される。

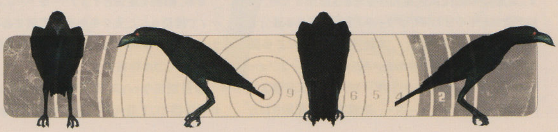


クロウ

登場作 M L

CROW

[illegible]に感染した動植物を摂取したカラスが、二次感[illegible]化したもの。カラスは集団で行動するため感[illegible]多く、また離れた場所で獲物を吐き戻す習性が[illegible]ウィルスの拡散に拍車をかけた。
[illegible]に感染したカラスは凶暴性が増し、生きている人[illegible]積極的に攻撃してくる。本来の習性が強[illegible]から離れることはないが、縄張りに迷い[illegible]集団で襲いかかるため注意が必要である。



蜘蛛

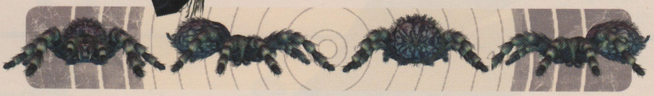
登場作

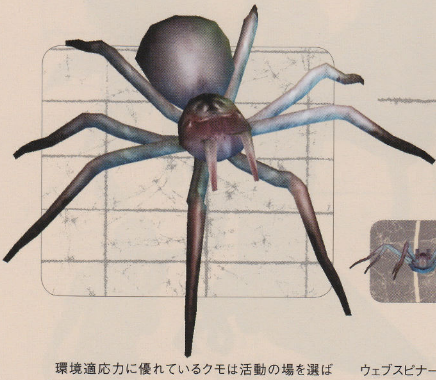
OJ ML GO

大クモ (ML)

ラクーンシティの下水道に現われた巨大クモ。下水に流れ込んだt－ウィルスに感染したクモが巨大化したもので、音もなく獲物に忍び寄り糸で捕らえ、毒液や噛みつきで標的を仕留める。

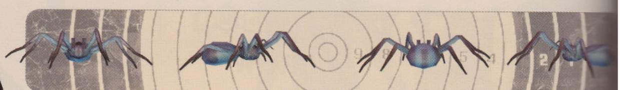






小クモ (ML)

大クモの幼体。普段はメスの胎内にいるが、親グモに危機が迫ると飛び出してくる。1体あたりの戦闘能力は低いが、数十体の群れで襲いかかってくるためあなどれない相手といえる。



環境適応力に優れているクモは活動の場を選ばず、またメスのクモは大量の小クモを生み出すため、蜘蛛を素体とするB.O.W.はウィルスを拡散させる媒介として積極的に研究された。活動地域に合わせて多数の種類が存在し、確認されているだけでも、ロックフォート島に配備されたブラックウィドーや、ハヴィエが購入したジャンピング・マンイーター、洋館事件で運用されたウェブスピナーなどがある。

なお、蜘蛛を素体とするクリーチャーには、ラクーンシティで確認された大クモやその子供である小クモのように、t－ウィルスの二次感染により偶発的に誕生したものもいくつか存在するようである。

無差別にウィルスをばらまいても構わない状況であれば兵器として最大限の効果を期待できる。またほかのB.O.W.とくらべて安価であり、正規の軍隊を

い非合法組織にはとくに人気があるようだ。

蜘蛛型B.O.W.の欠点としては、知能が低く

制御ができないことが挙げられる。代表的な

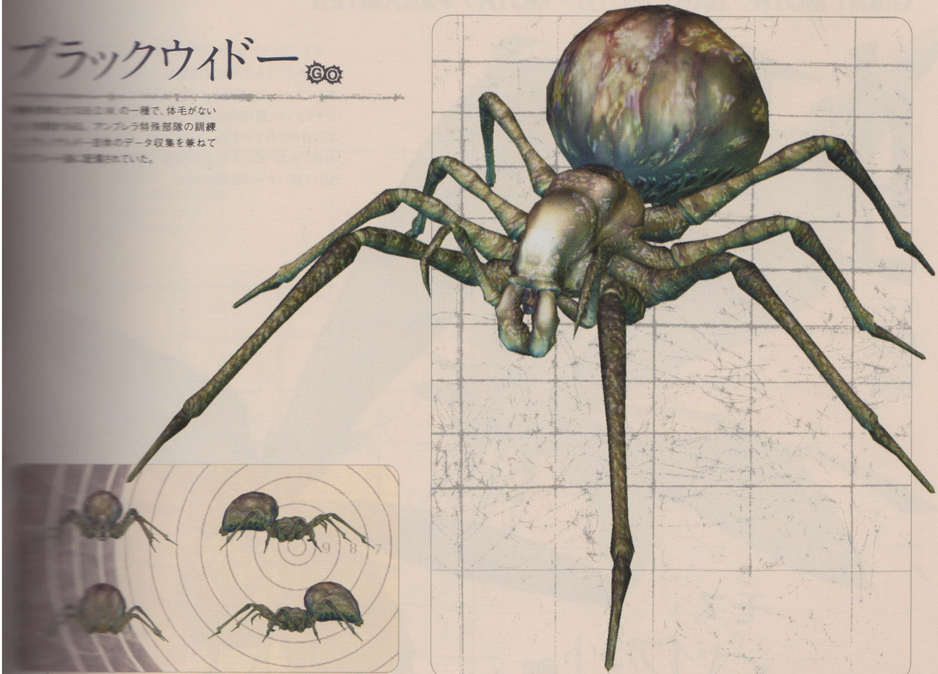
しては、アンブレラ南極研究所から搬送される

だったブラックウィドーが逃げだし、極寒の環境

応して繁殖、職員に犠牲者が出たというものが

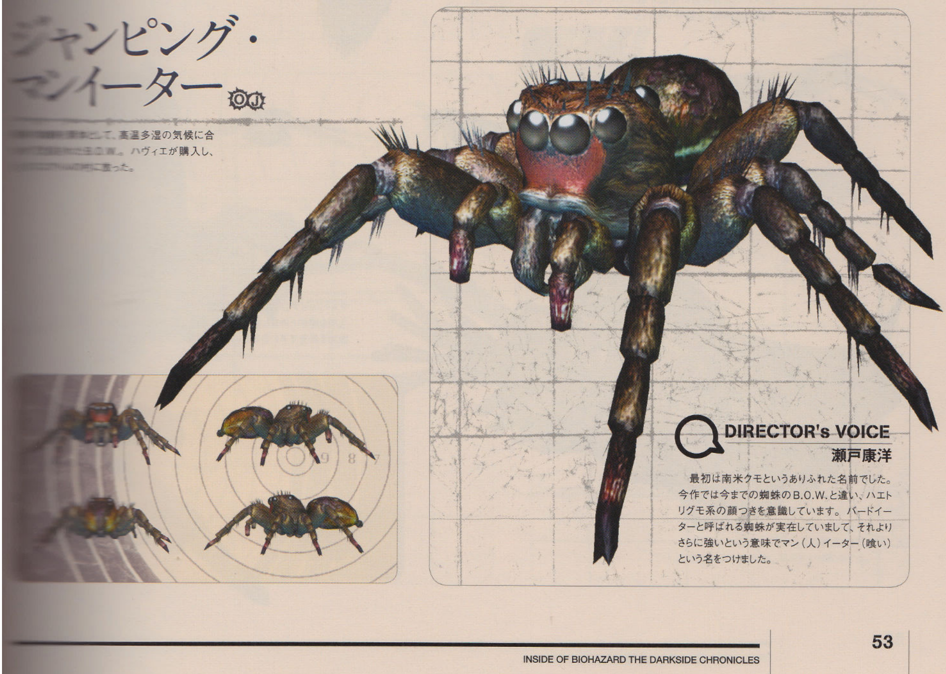
ブラックウィドー GO

[illegible]の一種で、体毛がない
[illegible]アンブレラ特殊部隊の訓練
[illegible]データ収集を兼ねて
[illegible]ていた。



ジャンピング・マンイーター OJ

[illegible]として、高温多湿の気候に合
[illegible]。ハヴィエが購入し、
[illegible]に至った。



DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

最初は南米クモというありふれた名前でした。今作では今までの蜘蛛のB.O.W.と違い、ハエトリグモ系の顔つきを意識しています。バードイーターと呼ばれる蜘蛛が実在していまして、それよりさらに強いという意味でマン（人）イーター（喰い）という名をつけました。

GIANT MOTH／BABY MOTH／MOTH／PARASITES

蛾

登場作

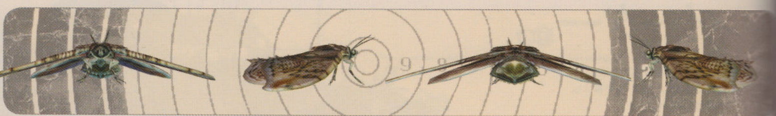
ML GO

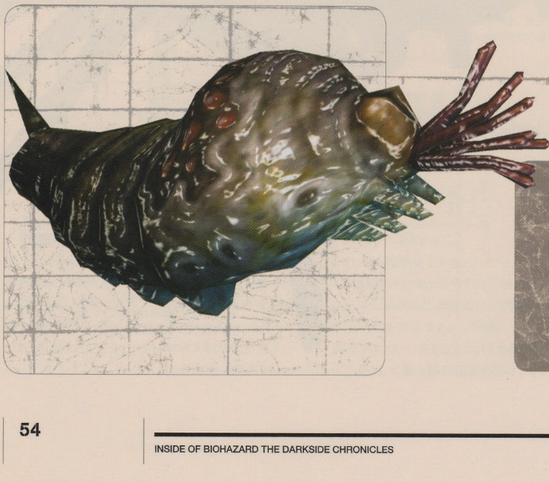
モス・ジャイアントはラクーンシティ地下研究所で、蛾は南極研究所で、それぞれ研究対象として飼育、保管されていたものがt－ウィルスに感染して生まれたクリーチャーである。モス・ジャイアント、蛾の共通特徴として、りん粉の毒性が致死レベルまで強化されているという点がある。またモス・ジャイアントの幼虫であるベビーモス、蛾の幼虫である寄生虫もほかの生物に対して襲いかかる性質を持つ。



モス・ジャイアント ML

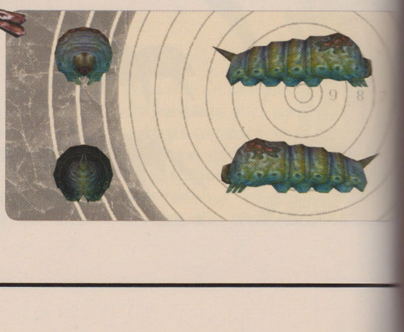
アンブレラの研究施設から逃げ出した実験用の蛾が、t－ウィルスの影響で異常成長したもの。肥大した胴体に羽の発達が追いついておらず、低空を短時間しか飛行できない。





ベビーモス ML

モス・ジャイアントの幼虫。温かい物体に群がる習性があるため、人間も標的とみなし接近する。普段は壁や床をはい回っており、獲物を発見すると全身をバネにして飛びかかってくる。

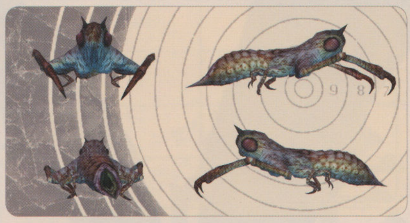


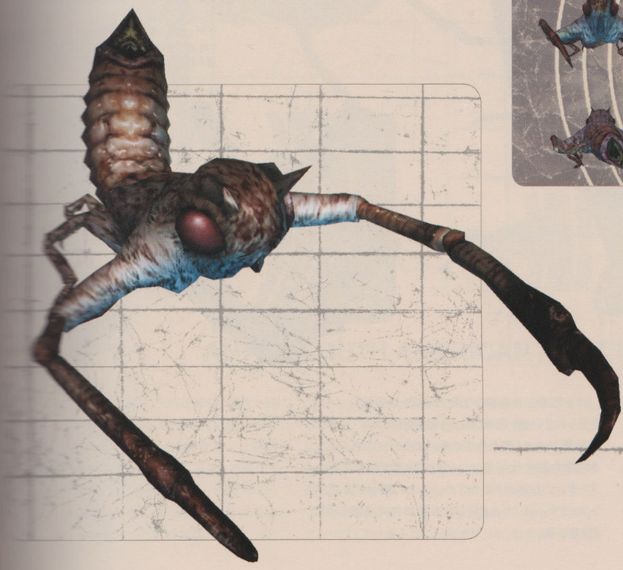
蛾 GO

アンブレラの南極研究所に保管されていた実験用の蛾。モス・ジャイアント同様t－ウィルスの影響で異常な進化を遂げた。巣の周辺に生物が接近すると毒性のりん粉を吸引させて命を奪い、その死体の表面に卵を産みつける習性を持つ。









寄生虫 GO

蛾の幼虫。宿主に産みつけられた卵からふ化したあと、死肉を栄養として急速に成長する。ある程度以上成長すると、つぎの宿主を欲して近くを通りかかった生物に飛びかかり寄生する。

コウモリ

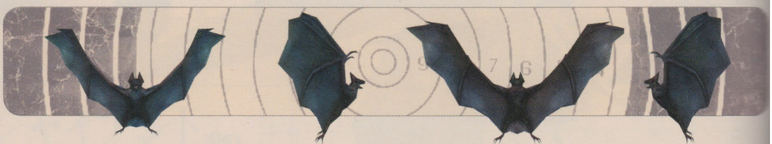
BAT／SOUTH AMERICAN BAT

登場作 OJ GO



コウモリ GO

ロックフォート島にばらまかれたt－ウィルスに感染し、凶暴性を増したコウモリ。鋭敏化した聴覚で人間の足音を聞きつけ、集団で襲いかかる。牙で皮膚を食い破ったあと、獲物がひからびるまで吸血を続ける。





南米コウモリ OJ

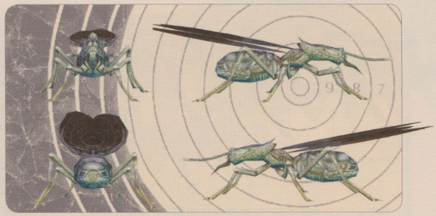
t－ウィルスに汚染された花の蜜を吸ったコウモリが二次感染したもの。ふくれあがった頭部と垂れ下がった耳、浮き出た血管が特徴。ロックフォート島でみられたコウモリ同様、ほかの生物をみると群れを成して襲いかかる。



t－ウィルスに感染した昆虫や植物を摂取したコウモリが二次感染によって変異したもの。ウィルスによって凶暴性が増し、物音に対する感知能力が非常に鋭くなっている。また食性が肉食、吸血性に変化した。群れで行動することも相まって危険な存在となっているが、本来のコウモリ同様夜行性であり、日中や明るい場所では活動しない。

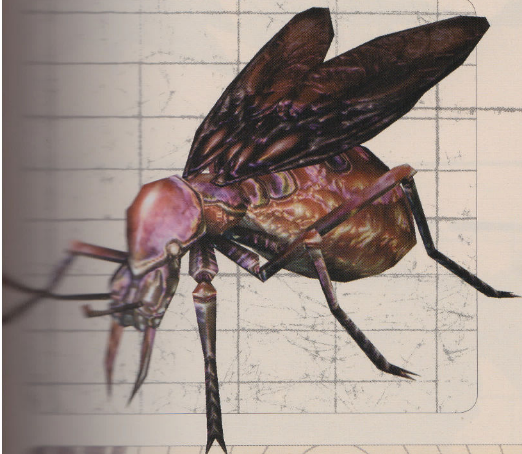
ロックフォート島のコウモリには外見的変化はさほど見られないが、南米コウモリは頭部や耳にウィルスの影響が大きく表われている。またt－ウィルスによる生物の巨大化現象はコウモリでも確認されており、アークレイ山中では最大3メートルもの翼手を持つ、インフェクティッドバットと呼ばれる個体の出現報告がなされている。





アリ GO

t−Veronica研究の一環として、アレクシアが蟻にt−Veronicaを投与したもの。ウィルスの影響で巨大化しており、大アゴの力は人間もやすやすと傷つけるほど強い。



南米アリ OJ

ハヴィエが南米のジャングルに生息する蟻にt−Veronicaを投与したもの。本来の攻撃性がさらに高まっていて、ほかの生物をみると見境なく襲いかかる。また繁殖力が強く、深刻なウィルスの感染源となっている。



蟻

ANTS／SOUTH AMERICAN ANTS 登場作 OJ GO

[illegible]繁殖能力、他生物への攻撃性、優れた環[illegible]B.O.W.の素体として非常に魅力的な[illegible]しかしt−ウィルスによる変異では制御[illegible]能が発達しないため、暴走した際のリ[illegible]実用化は見送られてきた。だが、そこに[illegible]事態が起こる。女王蟻の遺伝子を組[illegible]t−Veronicaの開発である。

t−Veronicaに含まれる女王蟻の遺伝子がそうさせるのか、t−Veronicaを投与された蟻は、より上位にあたる存在に従属する性質を持つようになる。たとえば南極研究所で繁殖していたアリは、制御室の下部に生える植物"アレクシア・ポッド"を巣として、女王であるアレクシアの命令には絶対的に従っていた。またハヴィエが生み出した南米アリも、似たような性質を持つに至っている。

しかし、蟻をB.O.W.として利用するには、いまだ致命的な問題がある。アレクシアのような力を持つためには長期間かけてt−Veronicaをなじませる必要があるため、容易には司令官を用意できないのだ。だが、この問題が解決されれば、蟻型B.O.W.が実戦投入されることは十分あり得るだろう。

ALLIGATOR

アリゲーター

登場作 M L



ラクーンシティ地下のゴミ集積場に出現した大型クリーチャー。t－ウィルスの影響で骨格が巨大化しており、体長は10メートル以上にも及ぶ。ペットとして飼われていたアリゲーターが下水道に紛れ込み、ゴミ集積場に集まる食物や水からt－ウィルスに感染したものとみられる。特殊な感染例なのか、この個体以外に目撃情報はない。

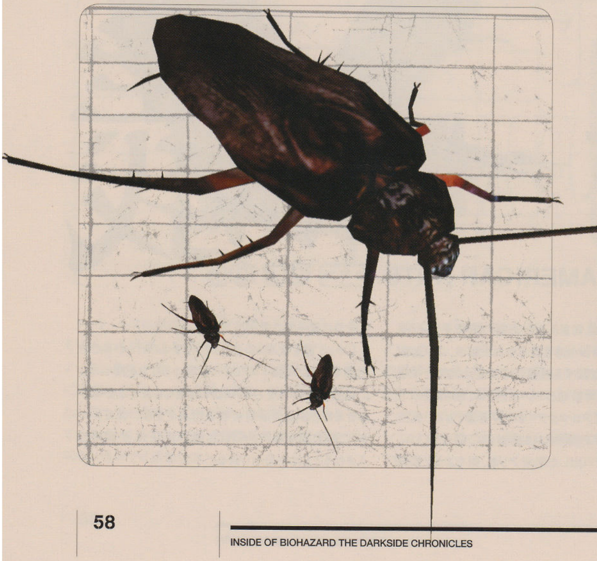
本来アリゲーターはクロコダイルと比べて大人しい性質だが、この個体はt－ウィルスの影響で凶暴化している。また、噛みついた際の感覚で食料か否かを判別するという習性を持っているため、明らかに鉄の固まりであるガスボンベですらも、いったん噛みついてから判断をするようだ。



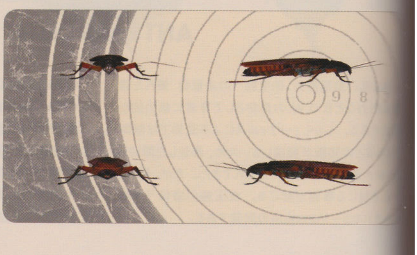
ラージローチ

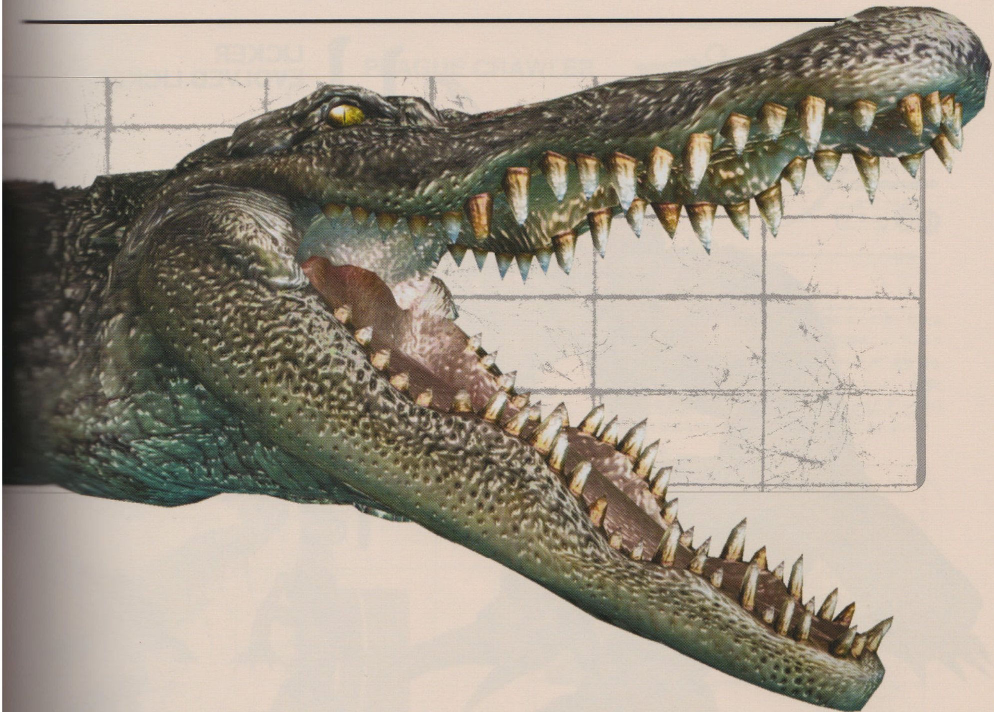
登場作 M L

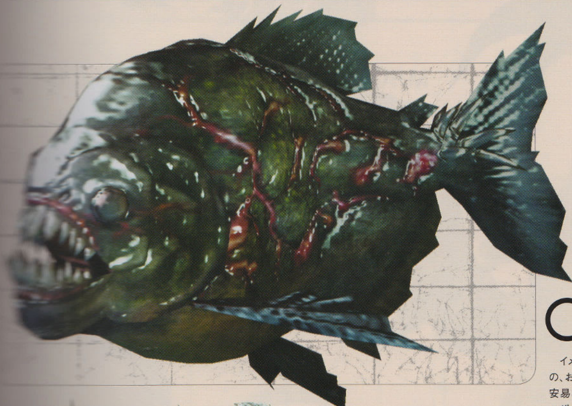
LARGE ROACH



おもにラクーンシティの下水道に生息していたゴキブリがt－ウィルスの影響で巨大化したもの。大きな個体は体長40センチにも及び、ネズミですら捕食する。種本来の驚異的な繁殖力がウィルスで増幅されているため、ひとたびその行動範囲に踏み込むと、おびただしい数のラージローチに囲まれることとなる。獲物に襲い掛かる際は、柔らかい部位を狙う習性があるため、人間をみつけると床や壁から飛行して頸動脈付近に噛みついてくる。

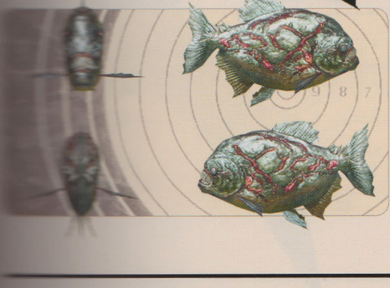






PIRANHA ピラニア

登場作 OJ



DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

イメージは『フライングキラー』や『ピラニア』などの、お気に入りのB級ホラー映画から来ています。安易な敵のようにはしたくなかったので、『バイオハザード』に相応しい怖さを出すため試行錯誤しました。その答えがピラニアの初登場時の演出につながっていますが、うまくその怖さが伝わっているでしょうか？

ハヴィエがピラニアにt－ウィルスを投与したもの。B.O.W.として計画的に開発されたものではなく、もともとは闘魚として、ときに裏切り者を処刑する目的で飼われていた。ウィルスにより短時間であれば空気中での活動も可能となっており、ほかの生物を発見すると、水面から群れをなして飛び出し襲いかかる。マヌエラが逃げ出した際にはダムの放水に合わせて大量に放たれ、ミックスコアトルの村が壊滅する一因となった。

リッカー ⓂⓁ

ラクーンシティ警察署で確認されたゾンビの突然変異体。名前の由来ともなった長い舌は、鋭くとがらせることでやすやすと生物の肌を貫く。変異の際に骨格が変化したことにより、4足歩行が基本となっている。



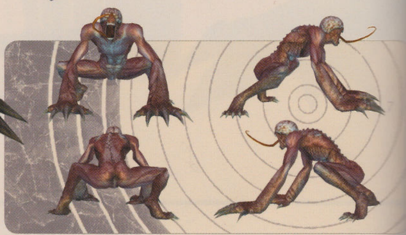
リッカー

LICKER
EVOLVED LICKER

ゾンビ化した人間がt−ウィルスのさらなる侵食によって突然変異を起こしたもの。“V−ACT作用”とはまた異なり、肥大化した脳と新たに形成された筋組織を備えたまったく別のクリーチャーである。名前は、特徴的な長い舌を見たラクーン市警の署員が、“舐める者”＝「リッカー」と呼んだことに由来する。リッカーの亜種として、偶発的に誕生したリッカーをB.O.W.として改良し、攻撃性と耐久性を高めたリッカー改が存在する。

リッカーは見た目からもわかるとおり視覚器官を完全に失っているが、代わりに発達した聴覚によって獲物が立てる微かな音を頼りに接近する。異常発達した脚力を活かして天井にへばりつき、予測不能な角度から攻撃を仕掛けてくることもある。

登場作 ⓂⓁ





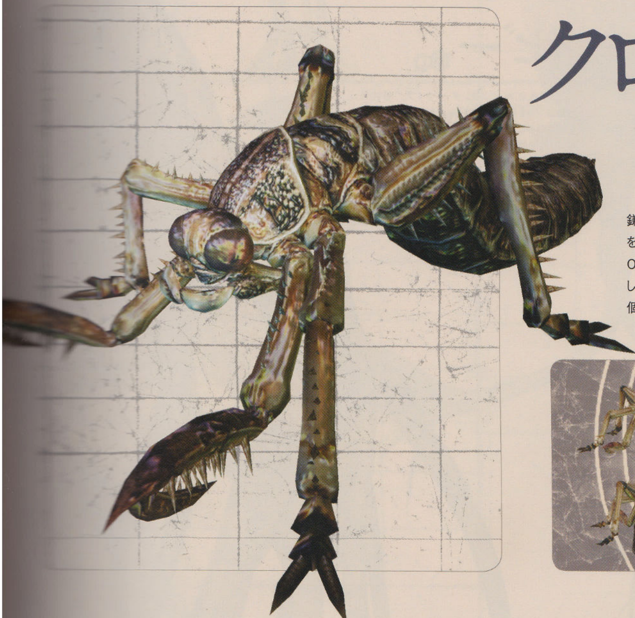
リッカー改 ⓂⓁ

リッカーの持つ高い運動能力に目をつけたアンブレラの研究員が、ゾンビ改をベースに意図的に生み出したクリーチャー。リッカーにくらべ巨大化した前足の爪と、青黒く変色した皮膚が特徴。

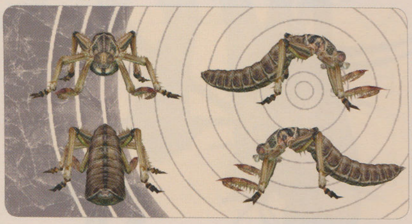


PLAGUE CRAWLER プレイグクローラー

登場作 OJ



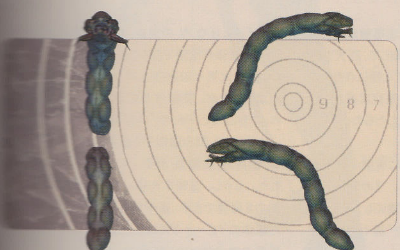
2メートル近くまで巨大化した体に、殺傷能力の高い巨大な鎌を持つアンブレラ製B.O.W.。複数種の昆虫にt－ウィルスを投与し、遺伝子操作をくり返して開発されたが、昆虫型B.O.W.の欠点といえる知能の低さを克服できなかった。兵器としての実用性に欠けたため多くは廃棄処分されたが、一部の個体は安価なB.O.W.としてハヴィエの組織に流れている。



砂虫 GULP WORM

登場作 GO

ミミズを素体として、遺伝子操作及びt－ウィルス投与によって生み出された生物兵器。B.O.W.としてはまだ試作段階にあり、ロックフォート島の訓練所において、対B.O.W.対兵器戦闘の訓練を兼ねて実戦テストがくり返されていた。
肉食性で人間程度の大きさであれば丸呑みできる巨大な口と消化器官を持ち、地上にいる獲物の匂いを察知すると、地中深くから勢いよく飛び出し標的を飲み込む。

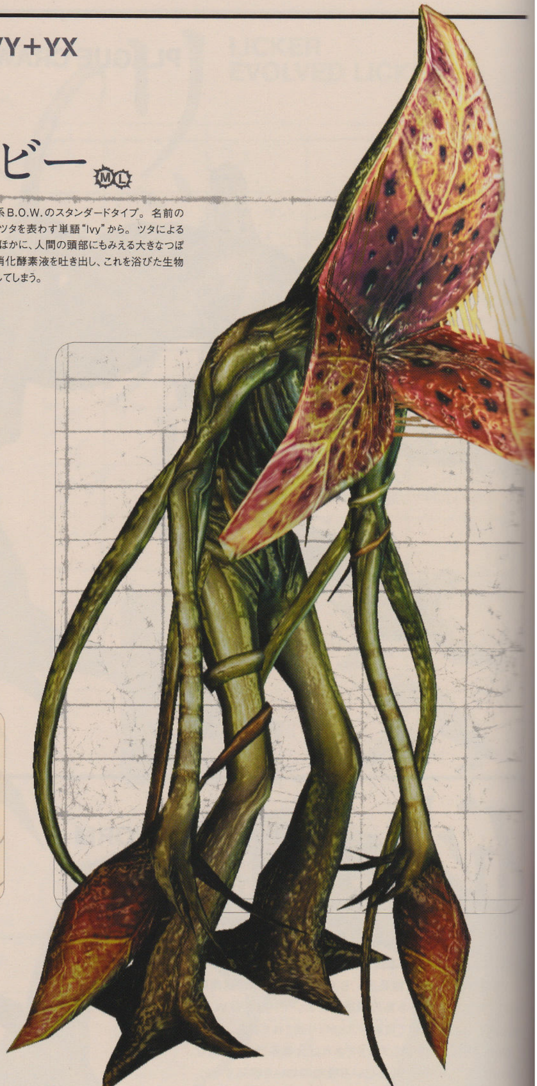




イビー

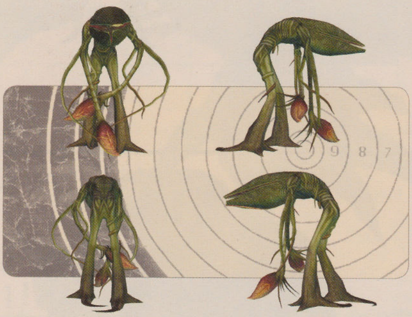
IVY／POISON IVY／IVY＋YX

登場作
OJ
ML



イビー ML

イビー系B.O.W.のスタンダードタイプ。名前の由来はツタを表わす単語"Ivy"から。ツタによる攻撃のほかに、人間の頭部にもみえる大きなつぼみから消化酵素液を吐き出し、これを浴びた生物を溶かしてしまう。



イビー系B.O.W.開発系統図

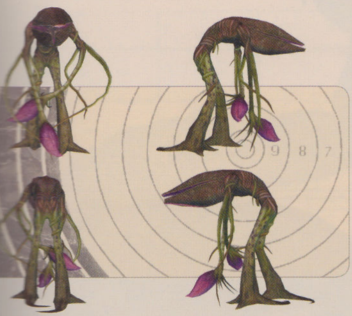
プラント42
↓
B.O.W.実用化
↓
イビー（プラント43）
├ 強化試作型 ＋ 人間のDNA → イビー＋YX
└ P－εガス吸入 → 毒イビー

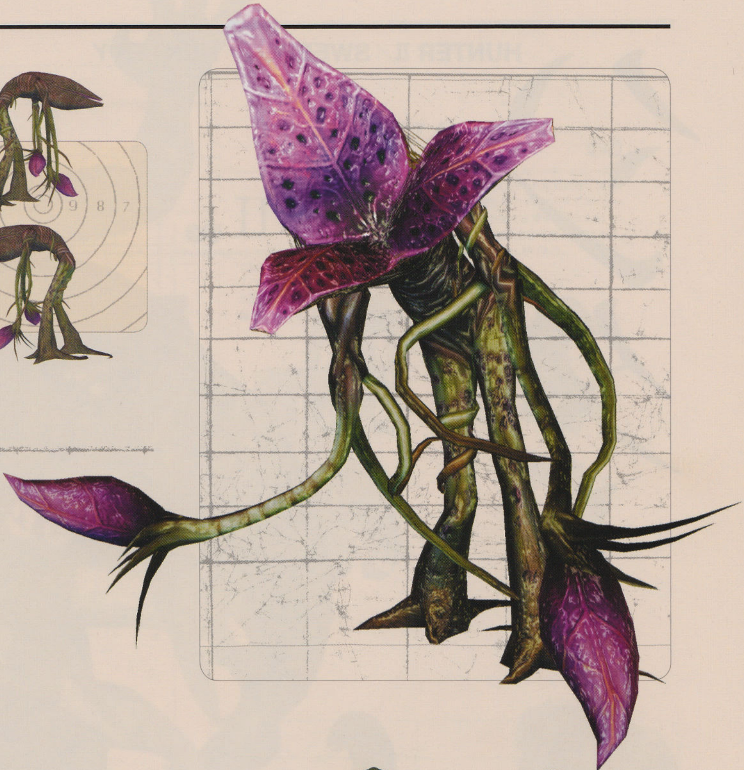
アークレイ研究所でt－ウィルス流出事故が発生した際、寄宿舎の植物がウィルスに感染して、巨大な肉食性の怪植物が誕生。"プラント42"と呼ばれたその植物を分析し、品種改良によって小型化に成功したあと、自立歩行能力を与えB.O.W.としたものが"プラント43"、通称イビーである。

イビーは環境適応力が高く、周囲に有害な物質があってもそれを取り込んで順応できる。その例として、毒性を持つ「P－εガス」に短期間で適応し、みずからも毒性の呼気をはき出すようになった"毒イビー"と呼ばれる個体が確認されている。

イビー系B.O.W.の欠点としては、移動速度が遅いことと、素体が植物であるため火気に弱いことが挙げられる。火気への耐性上昇は素体の問題で早々に断念されたが、移動速度の改良案は幾度か提出され、のちに"イビー＋YX"の開発へつながっていく。

イビーに人間の遺伝子を組み合わせたイビー＋YXは、耐久力、攻撃力、機動力の点で大きな向上が見られた。しかし、温暖な気候以外の環境では十二分に能力を発揮できず、量産化は見送られた。試作された数体のイビー＋YXはその後ハヴィエの手に渡り、私邸の番犬代わりに利用されている。

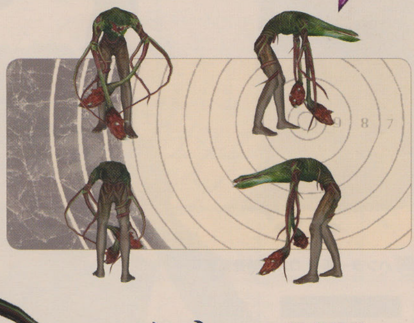




毒イビー

[illegible]を取り込み、つぼみ部分が紫に変色[illegible]「P－εガス」はB.O.W.の抵抗力を[illegible]として開発されたのだが、イビーの環[illegible]の効果を上回り、結果として毒イ[illegible]





イビー＋YX

アンブレラがイビーの機動力向上を主目的として人間の遺伝子を組み込んだ、試作怪植物。下半身が人間のそれに近い形状で形成され、イビーにくらべて移動速度が高まっている。

DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

イビーは個人的に大好きなクリーチャーです。動くことができなくて、食物連鎖でもいちばん下に位置する植物が、みずから動いてしかも獲物を貪り食うというギャップに惹かれます。

ハンター

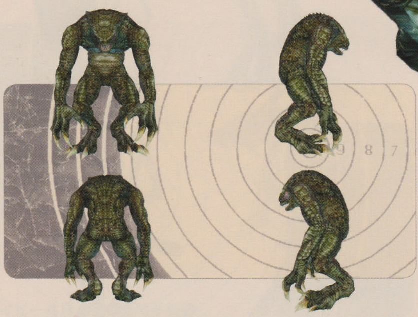
HUNTER Ⅱ／SWEEPER／HUNTER γ

登場作
OJ
GO

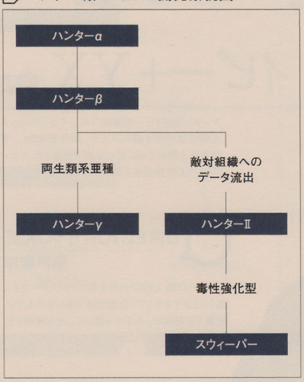
ハンターⅡ GO

ハンターαの特徴を受け継ぎ、全身がウロコのような皮膚で覆われている。機敏な動きでターゲットに接近し、両手の鋭い爪により引き裂く。ウェスカーの所属する組織によって、ロックフォート島襲撃作戦に投入された。





ハンター系B.O.W.開発系統図



ハンターは人間の受精卵に爬虫類を主とするいくつかの遺伝子を組み込んだうえ、t−ウィルスを投与することで開発されたアンブレラ製B.O.W.である。設計段階から特定目標を確実に追尾、撃破できるように開発され、単純な命令なら十分に遂行可能な知能と、極めて高い攻撃性、敏捷性、跳躍力を獲得。実戦テストでも“狩人”と呼ぶにふさわしい結果を残したことからハンターと命名されている。

前述の性能面に加え、コスト面でも兵器として実用レベルに達したハンターα型はアンブレラの主力B.O.W.として量産され、のちに俊敏性を向上 ハンターβ、両生類を素体とするハンターγなど なバリエーションが生み出されている。

B.O.W.としての完成度が高いハンターは ラ以外の組織からも注目され、ウェスカーによ データが流出したあと、アンブレラに敵対する よってハンターⅡが開発されることとなる。

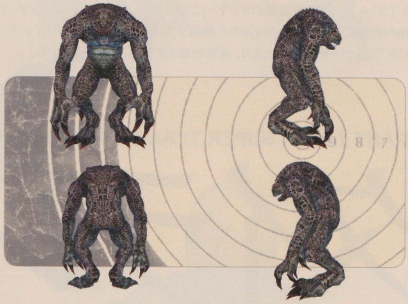
ハンターⅡとその亜種であるスウィーパーは、 辺を無差別に攻撃するアンブレラのハンターと より兵器としての完成度が高められている。



スウィーパー

GO

ハンターⅡと同時に投入された体表の赤い個体。ハンターⅡよりも運動能力が高められており、ジャンプを多用する多角的な攻撃を得意とする。ハンターⅡが逃した標的の追跡に用いられたため、“掃討者”＝スウィーパーと呼ばれた。



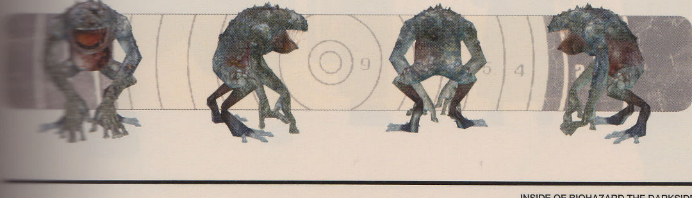




ハンターγ

OJ

[illegible]ヨーロッパ研究所が両生類ベースで開発[illegible]の亜種。攻撃対象への鋭敏な感知能[illegible]に視覚が退化している。直射日光[illegible]に弱い反面、水辺では高い能力を[illegible]ハヴィエによって購入、使用された。



タイラントシリーズは、"究極の生命体"を目指して開発された人間を素体とするB.O.W.である。プロトタイラントの失敗を経てアークレイ研究所で完成したT－002型は、"暴君"を意味するタイラントの名に恥じない戦闘能力を有しており、タイラントシリーズの原型となった。その後開発されたタイラントT－103型は、驚異的な戦闘能力はそのままに、人間に酷似した外見的特徴と高い知能を有した傑作B.O.W.として兵器産業界に名を刻むこととなる。また人間への偽装が容易なT－103型は、要人護衛を目的とするカスタムタイプの素体にも利用された。

タイラントT－002型以降のタイラントシリーズは、生命の危機に瀕するとt－ウィルスの制御が完全に外れた"スーパータイラント"となり、通常状態を大きく上回る戦闘能力、再生能力を発揮するようになる。これは設計段階では予定のなかったいわば暴走であるが、後に人為的なリミッターを設けてスーパータイラント化を制御する方法が確立されたため、結果としてタイラントの商品価値を高める要因となった。なお、スーパータイラント化を制御するリミッターとして、T－103型以降のおもなタイラントが装備しているトレンチコートが確認されている。

タイラントシリーズの開発で得られた技術はほかのB.O.W.にも転用され、寄生体による制御系強化を目指したネメシス－T型、コストダウン目的で開発されたバンダースナッチ、アンブレラと敵対する組織によって開発されたジャバウォックS3などにその特性が受け継がれている。

タイラント T－103型

Gーウィルスのサンプル入手を目的として、アンブレラ幹部のセルゲイによりラクーンシティに投下された。ほぼ全身を覆う強固な防護コートには、生半可な武器は通用しない。

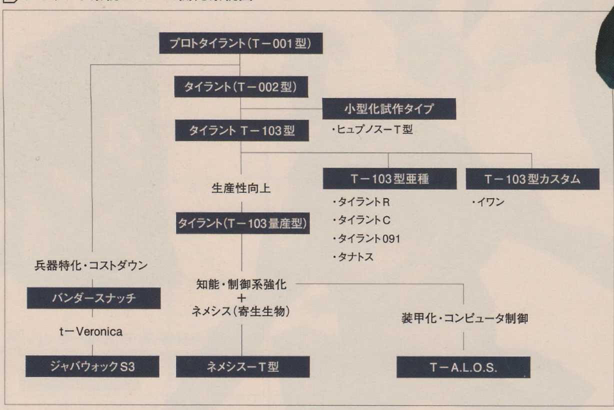
TYRANT T-103／SUPER TYRANT (T-103型)／TYRANT (T-103 Mass Produced Type)

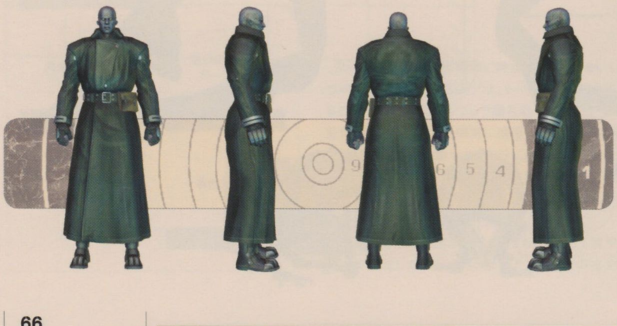
タイラント

登場作
M L
G O



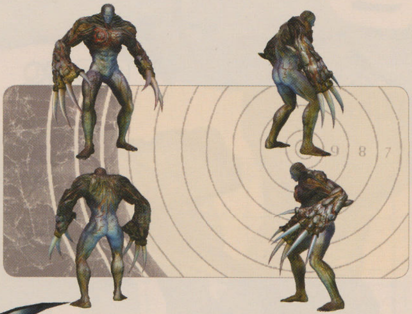
タイラント系統B.O.W.開発系統図





スーパータイラント（T−103型）

タイラントT－103型のリミッターが解除された状態。攻撃力と俊敏性が大きく向上している。また再生能力も強化され、重火器による一斉射撃やミサイルと同等の威力を持つ兵器を用いない限り活動を止めることはできない。







タイラント（T−103量産型）

タイラントT－103型の量産タイプ。アンブレラ特殊部隊の訓練用として運び込まれていたものを、アルフレッドが利用した。はじめからリミッターが解除されているせいか、T－103型のスーパータイラントとくらべて爪が小さい。



ラーカー

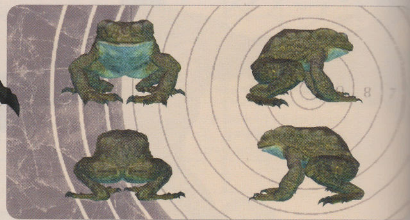
登場作 M L

LURKER

初期のB.O.W.研究ではt－ウィルスに適合する素体を求めてさまざまな動植物にウィルスが投与された。ラーカーはその過程で、カエルをベースとして生まれたB.O.W.である。

ラーカーは戦闘能力こそ水準を満たしたものの、知能の低さゆえ兵器としては実用化されなかった。t－ウィルスを投与しても知能が発達しない現象は両生類に共通するもので、ラーカーほどではないが、ハンターYも同じ問題を抱えている。





アヌビス

データが流出し開発が中止されたハンターシリーズに変わる次期主力B.O.W.として、アンブレラによって生み出された新型B.O.W.。アヌビスという名はエジプトの神に由来する。

コウモリに昆虫の遺伝子を組み込み骨格の強度を維持しつつ、消化器官等を排除して徹底的に軽量化。驚異的な敏捷性と跳躍力を持ち、鉤爪状の爪を巧みに利用することで垂直面や天井での高速移動及び、そこからの強襲を可能としている。

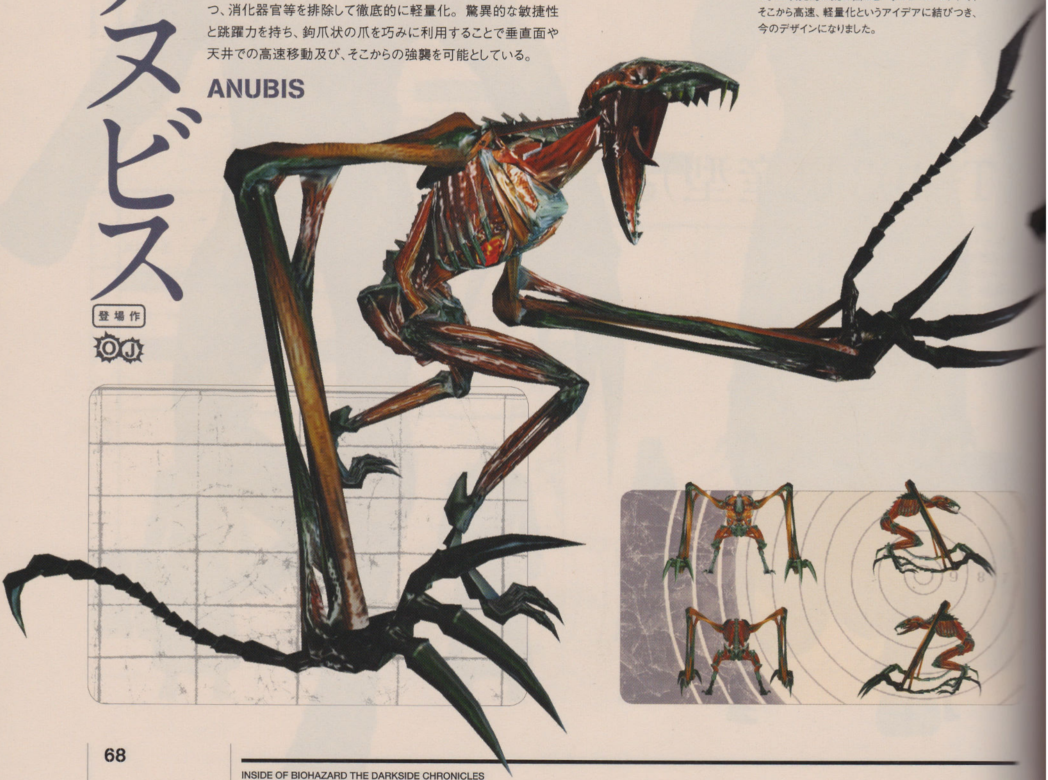
ANUBIS

登場作 O J

DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

ガンシューティングとして面白い敵を目指しました。三次元的に跳ね回るというのがコンセプトで、そこから高速、軽量化というアイデアに結びつき、今のデザインになりました。



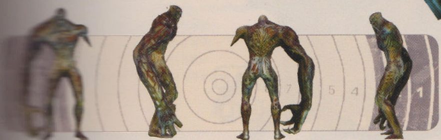
バンダースナッチ BANDER SNATCH

登場作

[illegible]汎用性を高めたタイラントというコンセプト[illegible]人間を素体とした試作B.O.W.。人間へ[illegible]されておらず、また試作段階ということもあ[illegible]右腕が目立ついびつな体型である。

[illegible]しているが、伸縮自在の大きな右腕に[illegible]が可能で、目標を追跡する能力に優れる。[illegible]が消失しているため、人型B.O.W.の弱点で[illegible]だけでカバーしなければならず、攻撃と[illegible]バランスが悪いという大きな欠点を抱えている。





ジャバウォック S3 JABBERWOCK S3

登場作 OJ



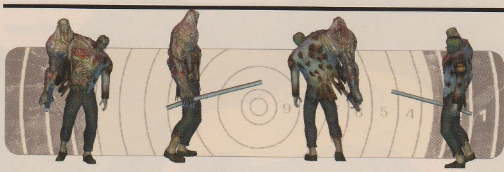
アンブレラと対立する組織が開発した試作型B.O.W.。体にはアンブレラのB.O.W.、バンダースナッチの影響が多くみられる。醜悪な外見であるが、命令を理解し、さまざまな状況下での任務を遂行できる知性も持つ。

t−Veronicaによる強化で完成した鎌状の腕は鋼鉄並みの強度を誇り、銃弾をも無力化する。また三本の腕で全身を包みこむ体勢を取ることで、バンダースナッチの欠点であった頭部のカバーを実現している。

DIRECTOR's VOICE

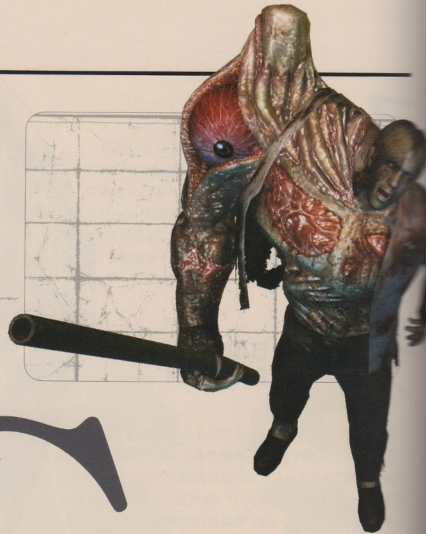
瀬戸康洋

[illegible]でゆっくり迫ってくるデカイ敵という[illegible]撃つことに特化したゲーム性にマッ[illegible]しています。『バイオハザード4』[illegible]のような怖さが欲しかったので、[illegible]参考にしています。



G第1形態 Ⓜ Ⓛ

Gーウィルスを開発したウィリアム・バーキン博士のなれの果て。ほかのG生物と区別するため"バーキンG"と呼ばれることもある。大きく膨れ上がった右腕部には、G生物の特徴である巨大な目が形成されている。



FIRST FORM G／SECOND FORM G
THIRD FORM G／FOURTH FORM G
FIFTH FORM G

G

登場作 Ⓜ Ⓛ



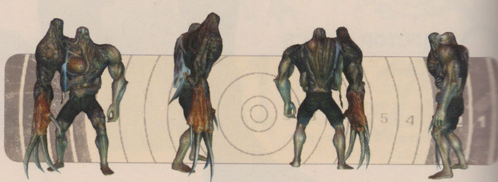
ウィリアム博士が開発したGーウィルスは、投与されると宿主の体内にG細胞を作り出す。G細胞は宿主の細胞と融合し、生体構造を組み替えながら肉体を侵食、変異させて未知の生命体へと進化していく。こうして生まれたG生物、通称"G"は、一代限りのtーウィルス系クリーチャーとは異なり、自己進化と繁殖能力を備えているのが大きな特徴である。

Gの繁殖は体内で増殖した胚を生物に植えつけることで行なわれる。その際、対象となる生物と宿主との遺伝的性質が近いほど正常なGが誕生する可能性が高いため、Gは本能的に遺伝的近親者を捜す傾向がある。

tーウィルスにワクチンがあるように、Gーウィルスにも"DEVIL"と呼ばれるワクチンが存在する。ただし宿主とG細胞との融合が一定段階より進むまえでなければ効果はなく、そこにGーウィルス制御の難しさがあった。またGがどのような進化を遂げるかは予測不能であり、安定した性能が求められる兵器には向いていなかった。このような理由から、現在Gーウィルスを主とするB.O.W.研究は凍結状態にあるとみられている。

G第2形態 Ⓜ Ⓛ

ウィルスの侵蝕が進み、G生物独自の器官が発達しはじめている状態。骨格や体表組織が大きく変化し、右腕には鋭く巨大な爪が伸びている。G生物としての新しい脳が形成され、ウィリアムの頭部はほとんど埋もれてしまった。







G第3形態

ウィリアムの体組織とG－ウィルスが完全に融合し、完全なG生物へ進化した状態。補助腕の発達に伴って腕が4本に増え、うち2本は背中に移動。下半身の筋組織が発達して、非常にすばやい動きを取れるようになっている。



G第4形態

[illegible]超回復しながらつぎの[illegible]2足歩行では自重を支え[illegible]が、運動能力は更に[illegible]が一体化した大きな[illegible]なくかみ砕く。





G第5形態

超回復の過程でさまざまな生物を取り込み、身体質量をさらに増加させた状態。肉塊のような体躯は非常に柔らかく、列車のような狭い場所へも軽々と侵入することが可能。理性は完全に失われており、近くの生物に向けて爪や牙を不規則に振り回す。



G ADULT BODY／G YOUNG BODIES

G

登場作

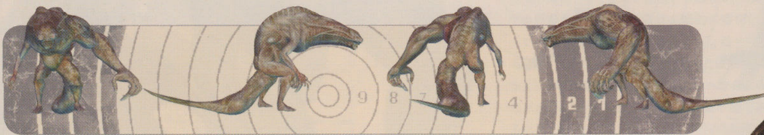
Gによって胚を植えつけられた生物とGとの遺伝的近似性が少なかった場合、G細胞は劇的な拒絶反応を起こし、その結果"G成体"と呼ばれる不完全なクリーチャーに進化する。

G成体は、宿主との正常な融合ができなかったG細胞が強引な擬似複製をくり返し、宿主の体を内部から破壊して誕生する。そのため誕生時から宿主の面影はなく、また非常にいびつな姿へ変化させてしまう。サンプルが少なく詳しい生態はわかっていないが、体内で"G幼体"と呼ばれる小型生物を生み出すことが確認されている。

G成体

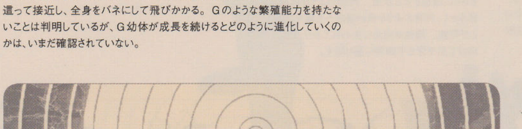
ラクーン市警察署で確認されたG成体。ブライアン署長から誕生したこのG成体は、肥大した左腕とG生物の特徴である大きな目玉を有する。口からG幼体を吐き散らしながら活動する。





G幼体

G成体から生み出された小型生物。肉食性であり、生物を感知すると地面を這って接近し、全身をバネにして飛びかかる。Gのような繁殖能力を持たないことは判明しているが、G幼体が成長を続けるとどのように進化していくのかは、いまだ確認されていない。





MONSTER STEVE
モンスター化スティーブ

登場作 GO

アレクシアによってt－Veronicaを投与されたスティーブが、ウィルスとの共生に失敗して変身した姿。皮膚は緑色に変色し、背骨が大きく隆起している。異常に発達した筋組織により、巨大な斧を軽々と振り回す怪力と驚異的な耐久力、一度に数メートルを跳躍する跳躍力を持つ。

アレクサンダーへの投与実験によって、t－Veronicaは寄生した細胞を急速に蝕み、その侵食は脳細胞に達することが判明している。スティーブの場合も例外ではなく、モンスター化したあとは理性と自我を失ってしまった。ただし、上位の存在に服従するt－Veronicaの特性から、生みの親であるアレクシアの命令には素直に従う。

スティーブの例で注目すべきなのは、彼が意志の力でウィルスに逆らい、アレクシアの命令を裏切ったことである。ウィルスの支配から逃れられた理由は不明だが、ウィルスの新たな可能性を探る意味において、この事例がもたらした意義は大きい。

また、モンスター化スティーブの誕生はB.O.W.開発においても大きな役割を果たす結果となった。ウェスカーによって持ち去られたスティーブの遺体は、t－Veronicaをアンブレラ以外の組織にもたらし、ジャバウォックS3をはじめとする、さまざまなB.O.W.の研究開発に利用されている。





FIRST FORM ALEXIA／SECOND FORM ALEXIA／THIRD FORM ALEXIA

アレクシア

登場作 GO

15年間のコールドスリープによってt－Veronicaの力を手に入れたアレクシア。血液を高温の炎へ変える力と、強固な植物性の皮膚を備えている。また制御室の地下で繁殖させていたアレクシア・ポッドと呼ばれる共生植物を自在に操ることができ、地下に張り巡らせた触手によって、南極研究所のほぼ全域を支配下においている。

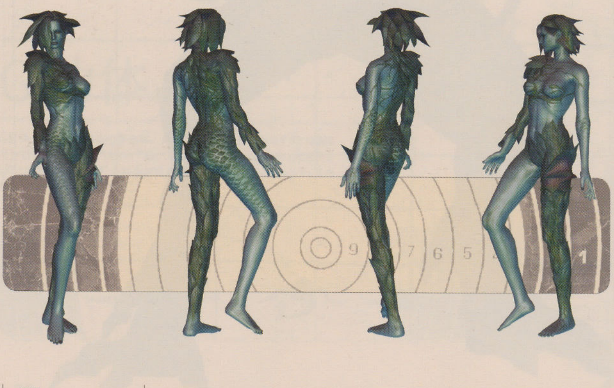
またアレクシアは自己進化の能力も身につけており、アレクシア・ポッドと融合することで兵隊アリを生み出す能力を得ることに成功。さらにアレクシア・ポッドが致命的なダメージを受けるとこれを切り離し、飛行形態への進化を遂げた。

t－ウィルスに女王アリと植物の遺伝子を融合させたことで誕生したt－Veronicaは、女王にあたる固体が下位の感染者をコントロールできるという、ほかのウィルスにはない大きな利点があった。ただし、感染した細胞を急速に蝕み、脳細胞も破壊してしまうという欠点も抱えていた。アレクシアは低温状態で長期間ウィルスと肉体をなじませることにより、意識を保ったままウィルスと共生する方法を考案。自身の肉体にウィルスを投与し、コールドスリープによってウィルスとの共生を果たしている。



アレクシア第1形態 GO

t－Veronicaとの共生を果たしたアレクシアが、ウィルスの力を解放して進化した姿。体内に循環している血液は空気に触れると発火し、高温の炎となって敵対する者を焦がす。また、左顔面を除き体中を覆う植物化した皮膚は、非常に硬く拳銃の弾程度なら簡単に跳ね返してしまう。



アレクシア第3形態 GO

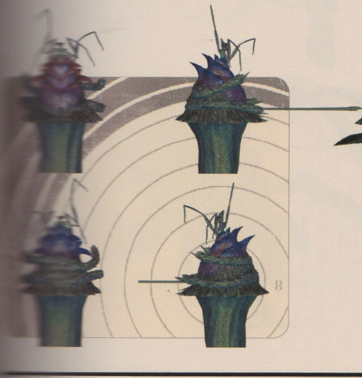
[illegible]離し、空中を飛べるように進化した[illegible]発火する血液を飛ばすほか、俊敏[illegible]で動きをにぶらせなければ致命的な[illegible]難しい。



アレクシア第2形態 GO

[illegible]と融合した姿。下半[illegible]占めており、その場から移動す[illegible]自在に動き回る触手と、卵管[illegible]アリが執拗に攻撃してくる。





NOSFERATU

ノスフェラトゥ

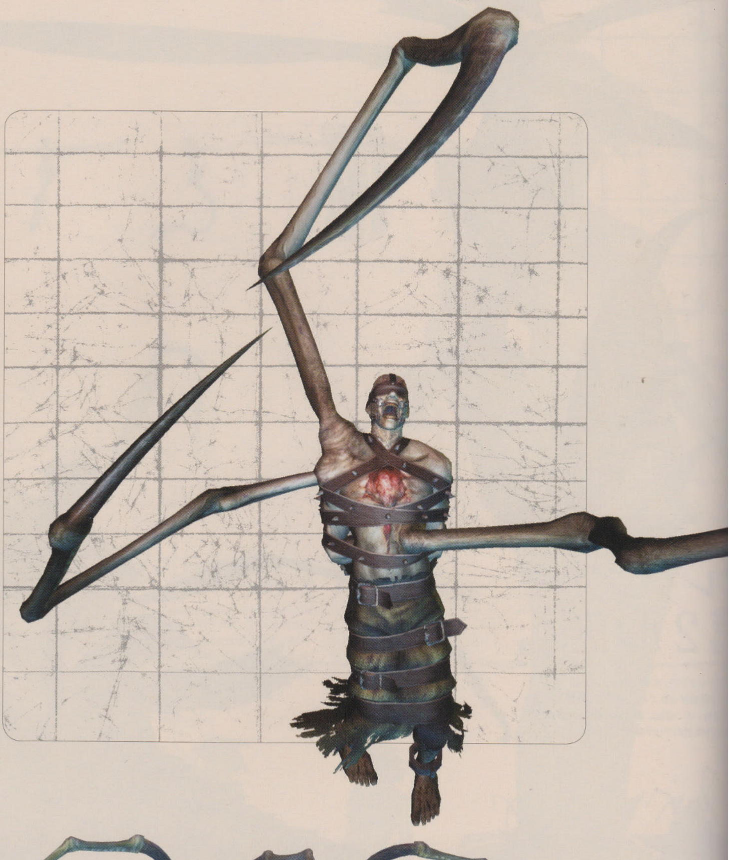
アシュフォード家6代目当主、アレクサンダー・アシュフォードが、アレクシアによって投与されたt-Veronicaとの共生に失敗し変異した姿。実験の失敗を悟ったアレクシアらによってすぐに拘束され、南極研究所の地下牢獄に監禁された。その後、時折地下から響いてくるうめき声を耳にした職員が、ルーマニアの伝承に残る不死者にちなんで声の主を"ノスフェラトゥ"と呼ぶようになった。

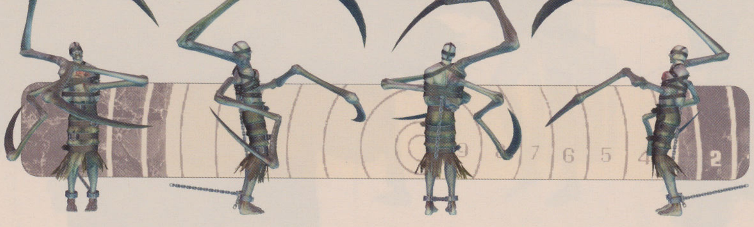
アレクサンダーとしての自我は脳細胞へのウィルス侵食によって破壊されているが、強く執着していたアルフレッドとアレクシアの存在はおぼろげながら意識に残っている。またドラム缶やクレーンなどの物体を使うことから、人間時に蓄えた知識をある程度残しているのではないかと推測される。

両腕両足は拘束されているが、新たに体から3本の触手を生やしており、これを駆使して行動する。3本の触手は先端が鎌状になっていて、これを飛ばして攻撃することもある。また心臓は肋骨を突き破って胸部に露出しており、体内で生成された毒液は、酸素に触れると毒霧に変化する性質を持っている。

登場作

GO





DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

[illegible]世界と恐怖をその存在[illegible]強力な敵としてデザイン[illegible]した。水中と地上のどちらで[illegible]というコンセプトなので、[illegible]陸上でもしばらく活動でき[illegible]デザイン的な出発点としてい[illegible]ような感情表現を伝えるた[illegible]体色が感情で変化する[illegible]込みました。またどことなく[illegible]ことが伝わりながらも、[illegible]わからないようにという[illegible]理由でデザインに苦[illegible]ーです。

HILDA／SECOND FORM HILDA

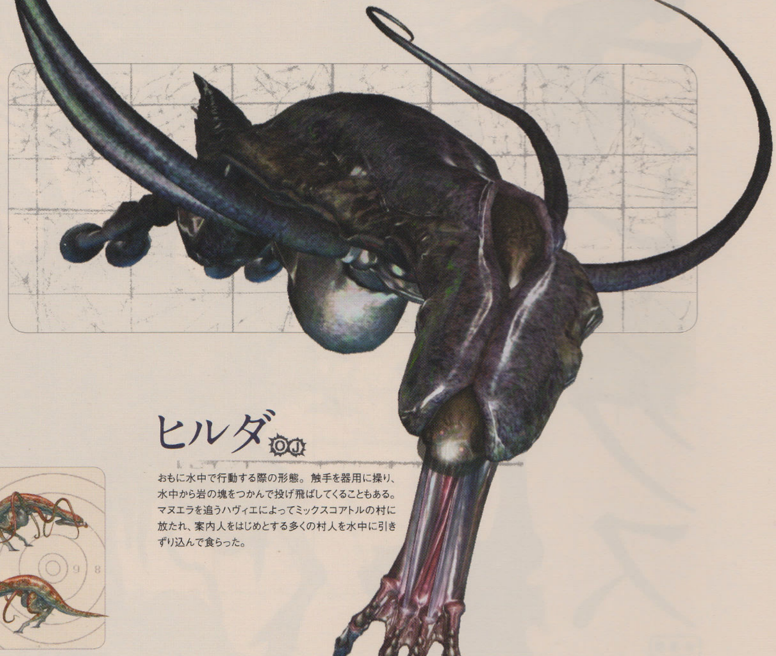
ヒルダ

登場作 OJ

ハヴィエが病の治療を目的として妻ヒルダにt－ウィルスを投与した結果、突然変異によって誕生した巨大生物。ハヴィエの声やマヌエラの歌には反応を示し、ふたりを害することはないものの、基本的には巨体を維持するための強い食欲に従って行動する。

両生類を思わせる光沢を帯びた皮膚と脚を持ち、長い触手で獲物を打ちのめしたり、尻尾から毒針を射出することで獲物を仕留める。水中行動を得意としており、巨体にもかかわらず泳ぐ速度は非常に速い。また優れた跳躍力を活かして、陸上でも俊敏な動きをみせる。

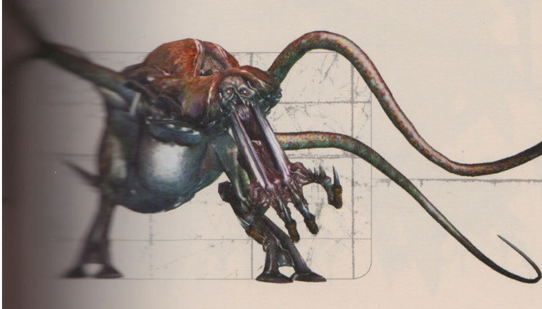




ヒルダ OJ

おもに水中で行動する際の形態。触手を器用に操り、水中から岩の塊をつかんで投げ飛ばしてくることもある。マヌエラを追うハヴィエによってミックスコアトルの村に放たれ、案内人をはじめとする多くの村人を水中に引きずり込んで食らった。





ヒルダ 第2形態 OJ

おもに陸上で行動する際の形態。怒りの感情が体色に影響し、皮膚が赤く染まっている。頭部と頸部上方にあるカバーが破壊され、むき出しの脳が露出している。大きく開かれた口からは強い毒液が吐き出され、触れたものに深刻なダメージを与える。

V・コンプレックス

登場作
OJ

V COMPLEX
SECOND FORM V COMPLEX
V COMPLEX FRONT LEG

私邸の温室で栽培されていたベロニカ植物をハヴィエが暴走させ、ハヴィエを含む周囲の生物を取り込んで誕生した究極生命体。巨大な脚はそれだけで強力な武器となり、また体から生み出した従属生物が周囲を飛翔している。腹部には胞子嚢があり、これが破裂することで撒き散らされる胞子は、近隣一帯の植物をベロニカ植物へと変異させる。

t−Veronicaの真の恐怖は、t−ウィルスやG−ウィルスと違って周囲の生態系を取り込みながら増殖、進化していくことにある。拡散スピードが速く有効な対処法がほとんどないため、ある意味もっとも危険なウィルスであるといえるだろう。

アレクシアの場合は極寒の南極であったためt−Veronicaの拡散力はある程度抑制されていた。だがハヴィエの場合は高温多湿の天候下でウィルスが活発化し、周囲の生態系を変革してしまうほどの危険な存在となった。もしもV・コンプレックスが活動を続けていた場合、誕生から48時間でアマゾンの約60パーセントが"ベロニカ生態系"に汚染されると推測される。ベロニカ生態系は周囲の生物を無尽蔵に取り込み広がり続けるため、最悪のバイオハザードを引き起こしていたと考えられる。

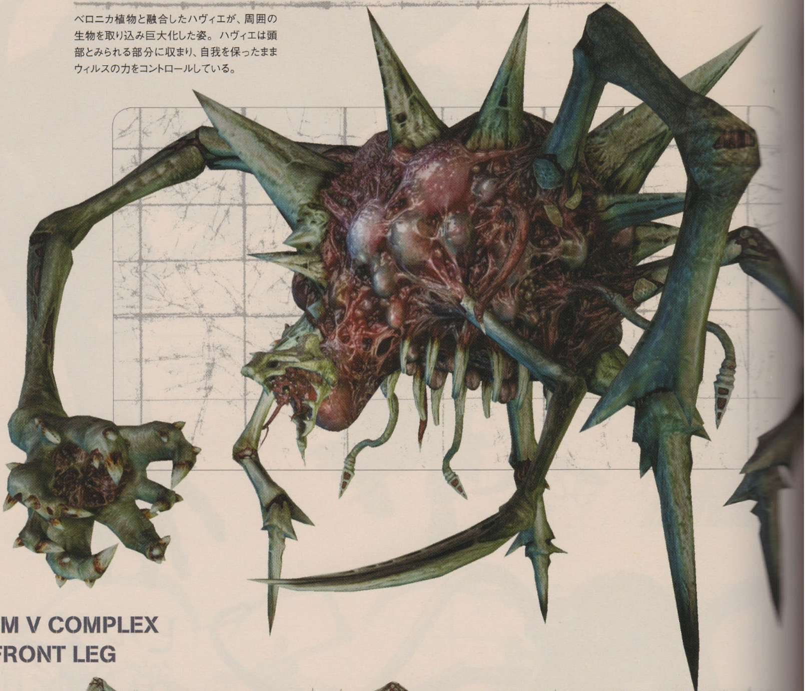
DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

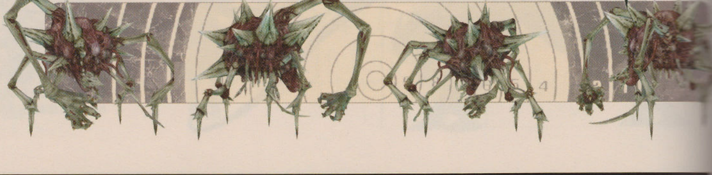
「オペレーション・ハヴィエ」は最後にバイオハザードが起こるという展開なので、ウィルス暴走自体のシンボルとして作り上げてもらいました。ウィルスそのものは電子顕微鏡で見ると非常にメカニックというか謎な形をしていますので、そのイメージがなんとなく形として伝わるようにデザインしてもらっています。

また巨大感を恐怖として伝えたいというコンセプトが強くありましたので、登場シーンは空を覆うような感じにしています。登場シーンを決める際は、ダリの「内乱の予感」やエアプランツのような感じにとか、さまざまなアイデアを出してデザイナーさんを困らせてしまいました。

V・コンプレックス第1形態 OJ

ベロニカ植物と融合したハヴィエが、周囲の生物を取り込み巨大化した姿。ハヴィエは頭部とみられる部分に収まり、自我を保ったままウィルスの力をコントロールしている。







V・コンプレックス 第2形態

後脚を破壊され、業を煮やしたハヴィエがt－Veronicaの力をさらに解放した状態。暴走をはじめたウィルスが頭部に収まっていたハヴィエの体を取り込み、ハヴィエですら制御不能の怪物となっている。





V・コンプレックス 脚部

ハヴィエ私邸の倉庫でレオンたちを襲った、V・コンプレックスの一部。具体的には前脚の先端であり、本体の大きさが途方もないことを想像させる。触手を振り回して生物を捕らえ、みずからの体内に取り込もうとするほか、触手の先端からは毒液を吐き出すこともある。

豆腐 T.O.F.U.

SPEC（原材料表示）

【原材料】国産大豆（遺伝子組み換えである）
【添加物】凝固剤：塩化マグネシウム含有物（にがり）／消泡剤：植物性油脂、炭酸カルシウム／強化剤：t－ウィルス
【外形寸法】180cm×60cm×40cm（関東サイズの豆腐約672丁分）
【内容量】200kg前後
【保存方法】要冷蔵（10℃以下）
【登場作品】バイオハザード2、バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康[illegible]

トウフは何故か当初から出ることが決まって[illegible]た。何故なのかといわれると困るのですが[illegible]のあいだでも暗黙に「トウフですよね」「分か[illegible]す」みたいな感じが自然にできていました。[illegible]シューに意外とマッチしましたね。最初にステー[illegible]トウフが出てきたときのシュールな感じは、い[illegible]られません。

概要

過日、米国国防総省当局内の関係者から、1998年のラクーンシティ壊滅事件に関する内部資料がリークされた。そのなかでもとくに注目すべきものだったのが、t－ウィルスにより変異した大豆を主原料として開発された、異色のB.O.W.として知られる個体――"豆腐"の各種資料である。ぷるぷると頼りない姿ではあるが高い戦闘能力を持っていたと記録されており、その角に頭をぶつけただけで死ぬという恐ろしい日本の伝承を想起せずにはいられない。

この豆腐の正式名称は"T.O.F.U."。Tyrantize Object Fabricated by Uber-soybeansの略で、「超すごい大豆により形成されたタイラント化物質」という意味であると思われる。大豆のように栄養にあふれる健康食品をタイラントのようなB.O.W.として利用する、大変もったいない、もとい悪魔のような計画といえる。それが投入された戦場には、文字どおり「食うか食われるか」の地獄絵図がくり広げられることだろう。この豆腐の恐ろしさは、何よりもまずその巨大な質量にある。上記SPECのとおり体高は180cmと人間とさほど変わらないが、その重量は約200kg。これは日本の1世帯あたりの平均消費量に換算すると、なんと9年分（平成16年調べ）にも及ぶ。これだけの大豆タンパクの塊に激突されれば、歴戦の傭兵といえども無事ではいられない。さらに高タンパク低カロリーで大豆イソフラボンによる健康効果も期待できるとあっては、まさに戦ってよし食ってよしの万能B.O.W.であるといえるだろう。

基本製法

資料から判明した、豆腐の製法は以下のとおりとなる。

まず遺伝子操作した大豆を水につけ柔らかくするとともに、t-ウィルスの作用により大豆の植物細胞を活性化させる。その後、十分に活性化した大豆を水とともに摩砕して「呉（ご）」というものを作る。これが第一段階となる。続いてこの呉を加熱してろ過すると、t－豆乳とt－おからが得られる。加熱の段階で感染細胞が死滅しないかと心配だろうが、強靭な細胞壁を持つ植物細胞の場合、ウィルスはいったん活動を停止して休眠状態になるものの、その作用は細胞壁に守られ失われることはない。なお、この加熱工程では大豆中のサポニンの作用で激しい泡を生じるため、食用油に炭酸カルシウムを加えた消泡剤によって泡の発生を抑えることが重要である。この消泡剤は乳化剤としても作用し、アミノ酸成分を効率的にt－豆乳へと引き出すことが可能で、結果的により多くの旨味成分と活性細胞が成体の豆腐に含まれることになる。なお、前述のように呉を煮てから豆乳を絞る製法を「煮絞り」、生の呉を絞って豆乳を得てから煮る製法を「生絞り」というが、生絞りのほうが味の面でもt－ウィルスの活性効率の面でも上だというデータも存在する。

製造の最終段階は、「にがり打ち」と「寄せ」と呼ばれる一連の工程である。t－豆乳が熱いうちに"にがり"と呼ばれる凝固剤を加えると、たんぱく質側鎖のカルボキシル基がゲル化し、その架橋された網目構造内に水分子を取り込みながら凝固していく。この網目構造はそのままB.O.W.を構成する体組織であり、筋肉組織と神経組織の両者を兼ねる役割へと変質する。その構造は人間の脳神経組織に酷似し、いわば考える筋肉とでもいうべきものになるのだ。ただし、この凝固の過程で重要となるのが、「寄せ」と呼ばれる職人技だ。これは凝固しつつあるt－豆乳を、櫂と呼ばれる木の板で攪拌しつつ成分が均質に固まるよう保持するもの。この「寄せ」が適切であれば、t－豆乳は水と分離することなく固まり、最終的な素体としての豆腐が完成する。

ちなみにたんぱく質は酸によっても凝固する性質があり、それを利用してグルコノデルタラクトンと呼ばれる有機酸を凝固剤として使用する製法もある。だがこの場合、通常のにがりよりも強い凝固作用を用い、水増しした薄い豆乳をしっかりと固めるために利用されることが多く、結果的に味が薄い「不味い」豆腐ができあがるので注意が必要である。

確認された個体

左記の工程を経て基本的な豆腐は完成するのだが、[illegible]に生化学的あるいは遺伝子的な調整を加えること[illegible]て、豆腐にはt－ウィルスの遺伝情報をもとに手足[illegible]最終的なB.O.W.「豆腐・成体」が完成する。『バイオ[illegible]ド2』で確認された固体がこのタイプで、知性が高く言[illegible]る意思疎通も可能であり、生物兵器としてはまさに[illegible]えるものであった。その固体は関西弁を使用してい[illegible]れはアンブレラ社が豆腐製造のスペシャリストを日本[illegible]地方から呼び寄せたためであると思われる。このタイプ[illegible]体のみ完成し、ラクーンシティ壊滅の際に地下水路[illegible]入されたが、補給を断たれてサバイバル状態にあ[illegible]U.S.S.隊員によって食されてしまい、残念ながら現[illegible]は残存していない。

またアンブレラ社は、このすばらしいB.O.W.を量産[illegible]いかとも考え、その成体の遺伝子情報を分析して新[illegible]ルス「tofu－ウィルス」を研究していた。だがそれは[illegible]のままラクーンシティの惨劇の際に漏洩し、一般人へ[illegible]することとなる。調整された豆腐と違い、これによって[illegible]た豆腐には手足がなく、銃に撃たれると崩れてしまう[illegible]さがあった。見た目では判別しがたいが絹と木綿の[illegible]あり、絹は保水率が高く舌触りがなめらかで冷奴に[illegible]綿は絹と比較すると体表面が硬く熱湯にさらされても[illegible]しにくいため鍋料理に向いているという違いがある。

また当時のラクーンシティでは各所で火災が発生[illegible]り、この炎で焼かれたことにより新たな変異種の「[illegible]タイプ」が出現したとされている。この焼き豆腐タイ[illegible]変香ばしい匂いを発し、ゾンビたちだけではなく数[illegible]存者たちの食欲まで刺激するという痛ましい事態を[illegible]した。なお、この焼き豆腐タイプは熱によって組織[illegible]したためか、絹や木綿と比較して攻撃力及び耐久力[illegible]大きな向上が見られ、その後のB.O.W.開発に大き[illegible]を及ぼした。

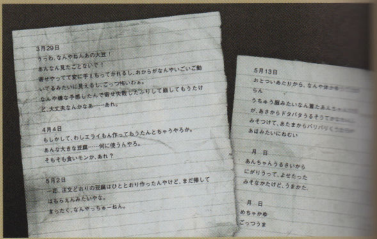
豆腐豆知識

起源　よくいわれる説として、紀元前2世紀の前漢時代にいた淮南王劉安（わいなんおうりゅうあん）という人物が、豆腐の創案者として知られている。だがその当時、漢には大豆が存在しなかったともいわれ、この説を懐疑的に見る研究者も多い。実際に中国の文献に豆腐が登場するのは、北宋の時代に文人・陶穀によって書かれた「清異録」で、西暦965年のこと。だが、日本への伝来が奈良時代（710～794年）ともされており、起源や伝来については、いまだにはっきりしていない状態である。なお日本の書物で豆腐に関する記述が初めて見られるのは、1183年に書かれた奈良春日大社の記録となる。

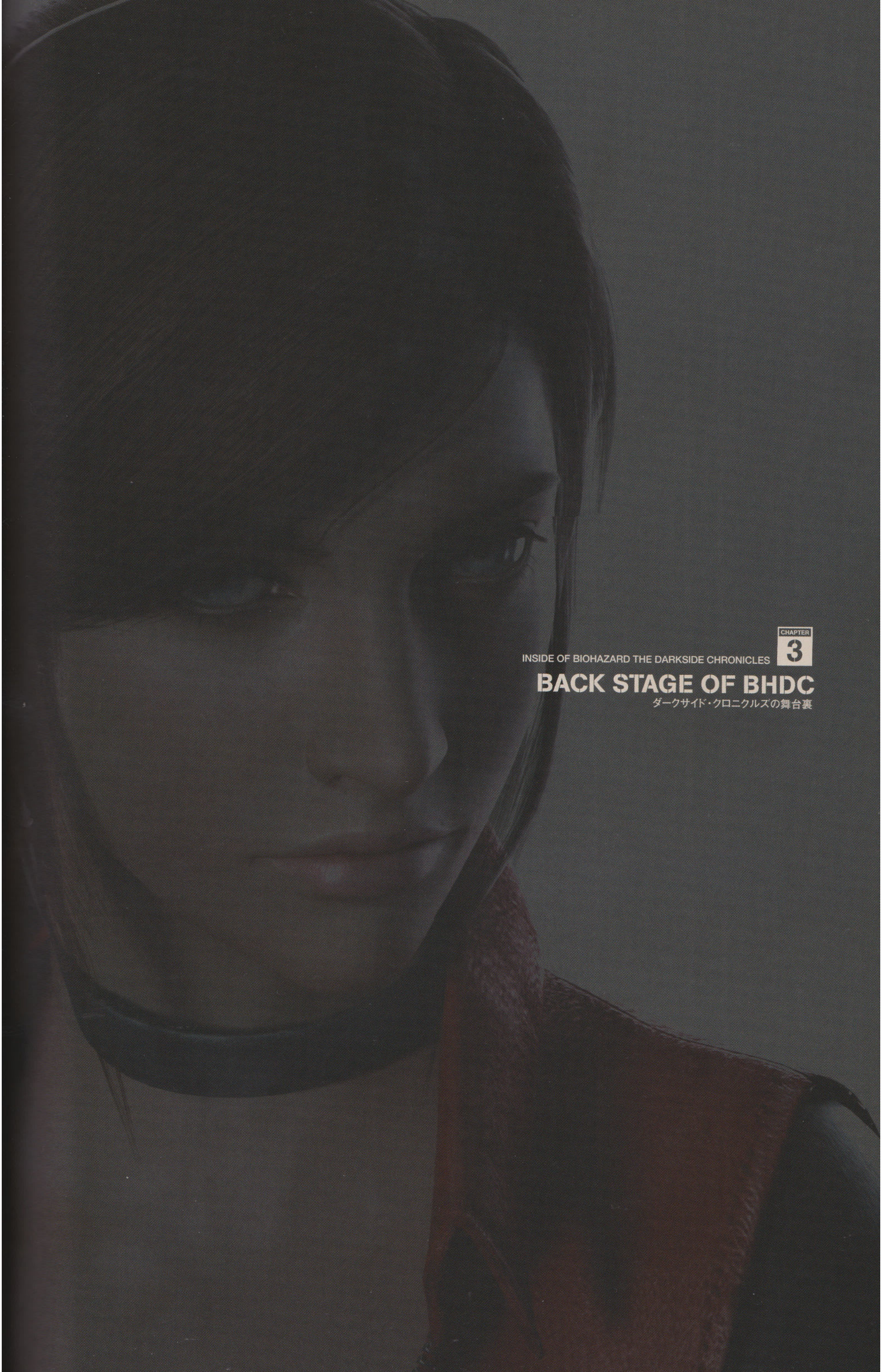
名前の由来　発酵食品でもないのに「腐」の文字が入っていることに、違和感を覚えたことがある方も多いだろう。これは前述のとおり豆腐が中国伝来であることに理由がある。中国語では「腐」という文字に、「柔らかく弾力がある」という意味があるのだ。またそれ以外に、西域から中国に伝来した「乳腐」（いわゆるヨーグルトの原型）に似ていたことから、豆腐と名づけられたという説もある。

絹ごしと木綿　よく誤解されているが、これらの豆腐は絹や木綿で豆乳をこして作っているわけではない。寄せの行程でそのまま固めると絹ごしとなり、これは食感が絹のようになめらかという意味で名づけられた。木綿豆腐は寄せの段階でいったん崩し、型に入れて重石を乗せて固めることで、通常よりも硬い豆腐を作るという製法。型の内側に木綿の布を敷き、その模様が豆腐の表面に写ることから木綿の名がついた。なお素人が豆腐を作る場合、より均質に固めることができる木綿豆腐のほうが容易といわれている。

豆腐職人の手記より



※ このページの設定は公式資料ではありません、編集部が独自に作成したも[illegible]



CHAPTER 3

INSIDE OF BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES

BACK STAGE OF BHDC

ダークサイド・クロニクルズの舞台裏

CHARACTER DESIGN

第３章では『BHDC』の魅力的な世界観を作り上げるために用意された、コンセプトデザインや追加コスチュームデザインを公開。ここでは主要人物たちがどのような経緯で現状のデザインへたどり着いたのか、その舞台裏を覗いてみよう。

LEON S. KENNEDY

レオン・S・ケネディ

LEON S. KENNEDY
決定稿 OJ



LEON S. KENNEDY
コスチューム案 OJ



DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

レオンたちが行動する地域は南米の中でも過激な場所という設定で、武装ゲリラや私兵が普段から町中で見られるような所です。そこで、レオンが米国の特務機関の人間であることを悟られないよう、現地のゲリラっぽく見えるように気を遣ってデザインしてもらいました。



LEON S. KENNEDY
キャラクターセレクトCG ML



LEON S. KENNEDY
キャラクターセレクトCG OJ

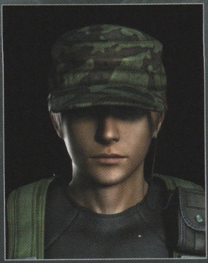


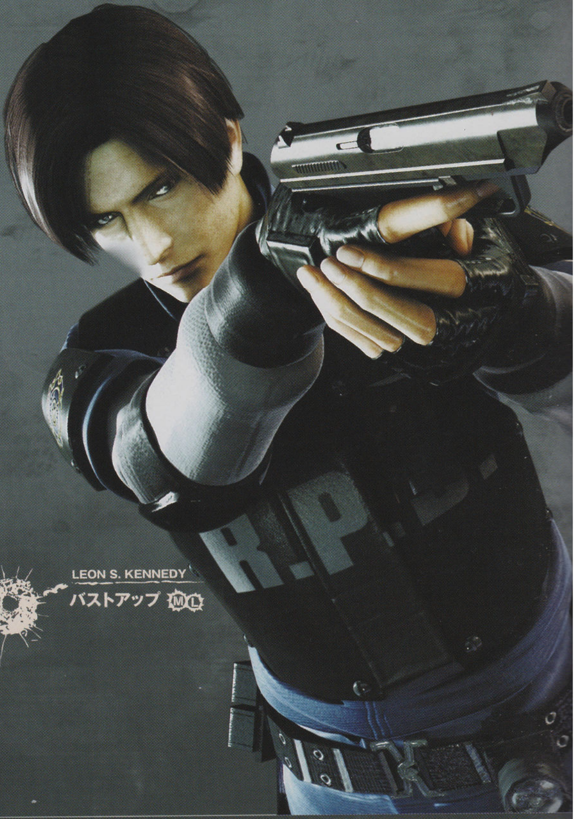
LEON S. KENNEDY
ムービー用モデル











LEON S. KENNEDY
バストアップ ML

LEON S. KENNEDY
追加コスチューム エージェント



LEON S. KENNEDY
追加コスチューム ディテクティブ



LEON S. KENNEDY
追加コスチューム バイカー



JACK KRAUSER

ジャック・クラウザー

JACK KRAUSER
決定稿

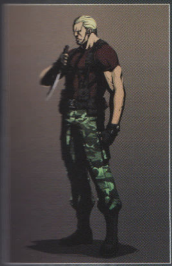
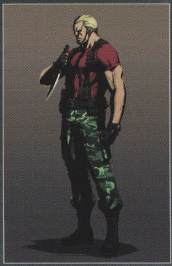
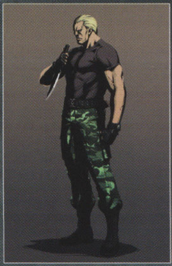
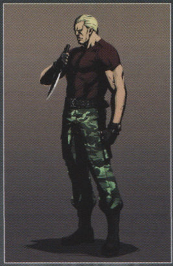
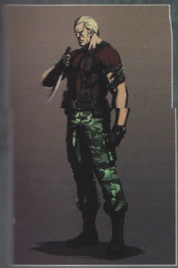
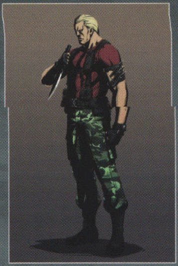
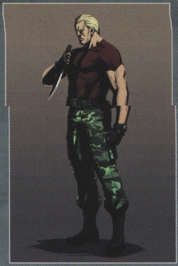
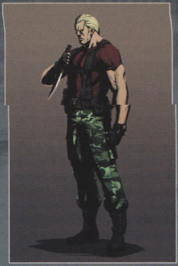
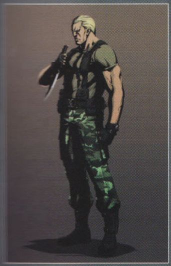
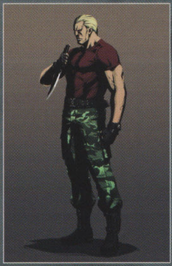
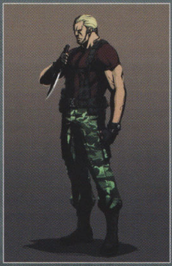
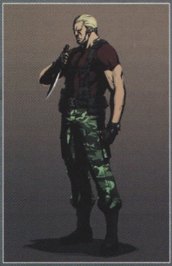
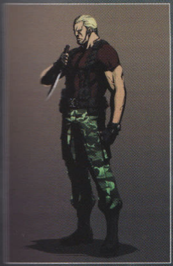
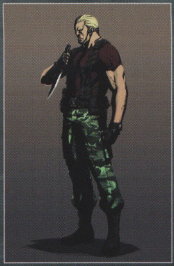
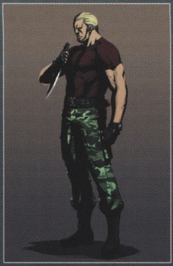


JACK KRAUSER
コスチューム案



DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

初期段階では、白兵戦においてはレオンを凌ぐ実力を持ち、ナイフにこだわる設定がありました。実際に採用はしませんでしたが、クラウザーがメインのシナリオでは、胸や足に着けている多数のスローイングナイフを銃の代わりに使いながら戦うというアイデアもありました。

JACK KRAUSER
キャラクターセレクト画面CG



JACK KRAUSER
バストアップ



JACK KRAUSER
ムービー用モデル



JACK KRAUSER
追加コスチューム ディテクティブ

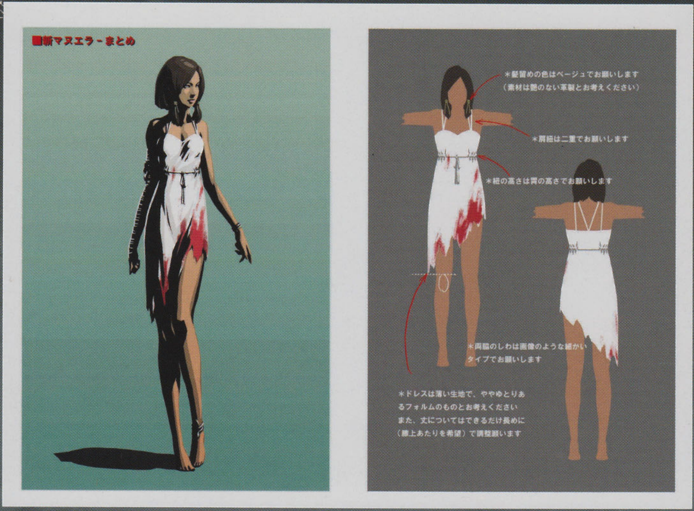


JACK KRAUSER
追加コスチューム マーセナリー



MANUELA
マヌエラ

MANUELA
決定稿



MANUELA
ムービー用モデル





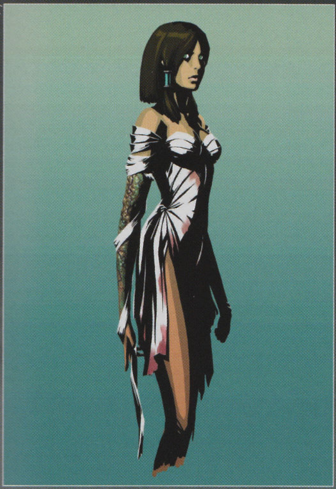
MANUELA
髪飾り案








MANUELA
設定案





MANUELA
髪型・コスチューム案



MANUELA
初期デザイン







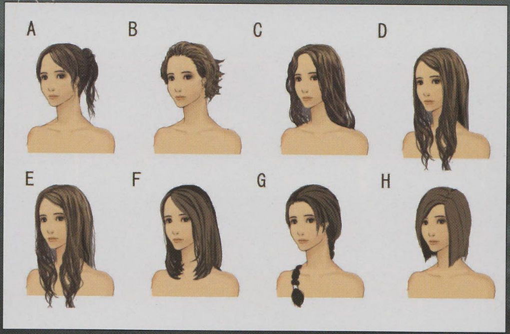


DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

マヌエラについては早い段階からキャビアさんと打ち合わせを重ね、南米の女性として違和感なく見えるように外見を模索しました。ドレスの形状は設定のもので決まりかけたのですが、より少女のイメージに近づけましょうということで、今のものとなりました。

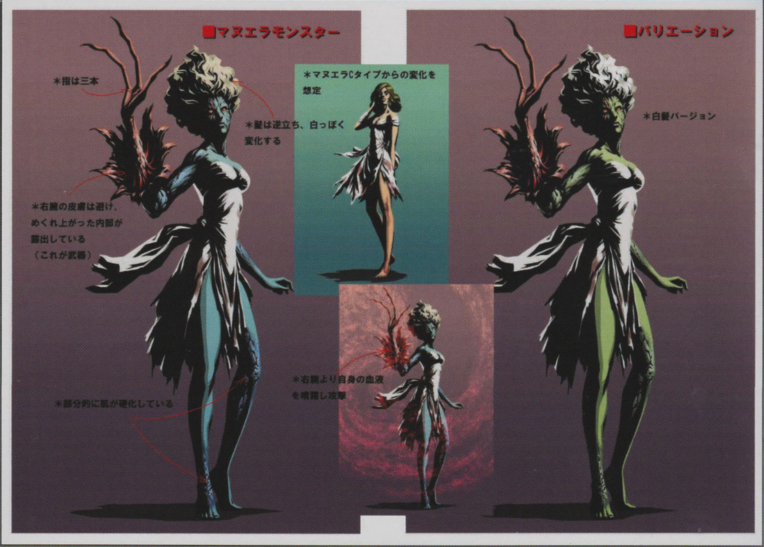
白いドレスのイメージは、映画『フェノミナ』の主人公からいただいています。そしてドレスが血にまみれているのは、私がそうしたシチュエーションが大好きだからです(笑)。

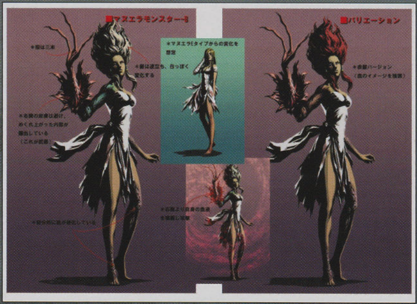
MANUELA
髪型バリエーション

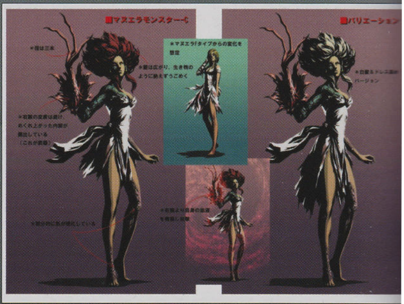


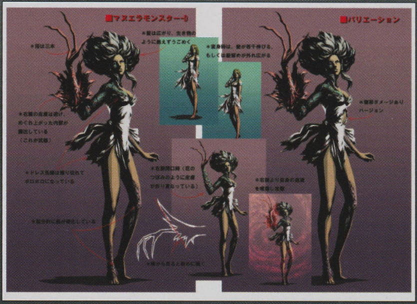
MANUELA

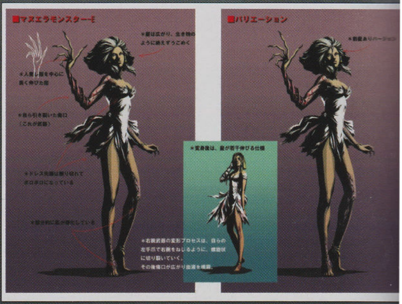
モンスター化案











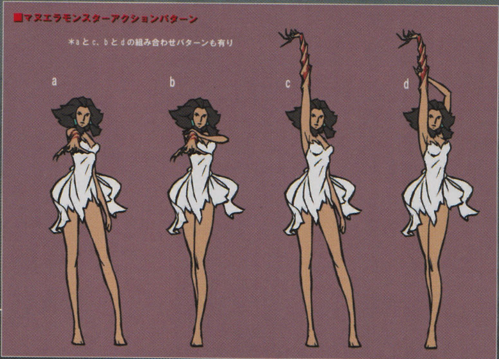


MANUELA
イメージイラスト

DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

初期段階では、マヌエラは覚醒した際にイラストのような姿になる予定でした。ですが、ウィルスに侵されるとモンスター化するというお約束にはしたくないという、プロデューサーの川田の要望もあり、人としての容貌を保ったまま力を振るう現在の設定に落ち着きました。



MANUELA
攻撃パターン案

JAVIER HIDALGO

ハヴィエ・ヒダルゴ

JAVIER HIDALGO

決定稿 OJ



JAVIER HIDALGO

ムービー用モデル







JAVIER HIDALGO

設定案・顔

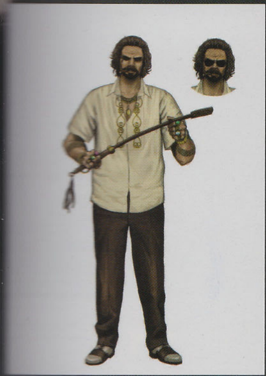
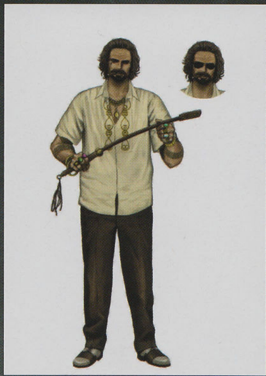


DIRECTOR's VOICE

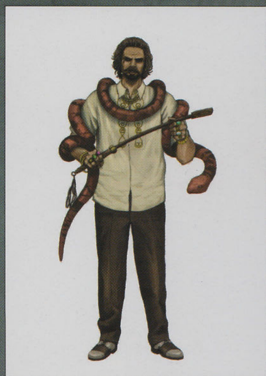
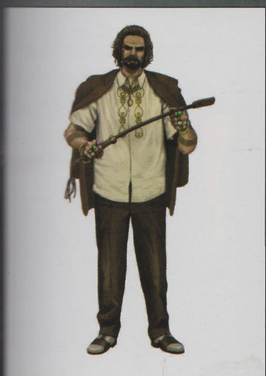
瀬戸康洋

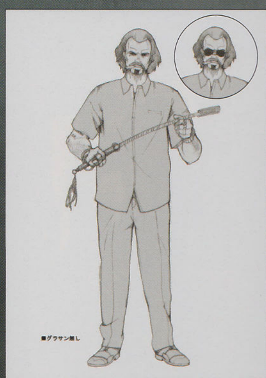
過去の『バイオハザード』シリーズにはいなかった、麻薬組織のボスというイメージを伝えられるデザインを目指しました。金を余るほど持っている成金趣味を示すものとして、たくさんの指輪やネックレスを着けています。蛇というモチーフもその経緯で生まれました。目じりのタトゥーやハンサムな顔はサングラスで隠れてしまっていますが、172ページの広告ではアップで見られるのでぜひ注目してほしいです。

JAVIER HIDALGO
設定案



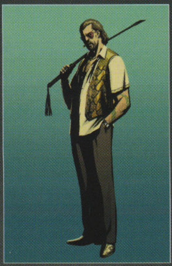
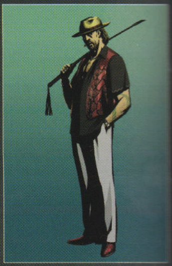



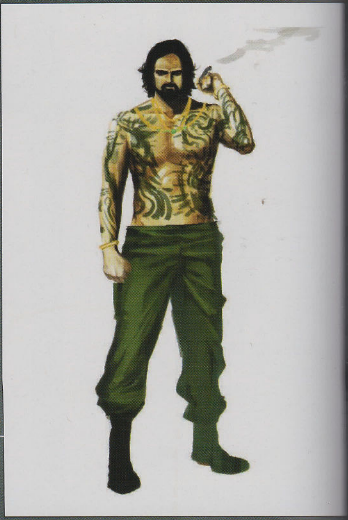


JAVIER HIDALGO

コスチューム案

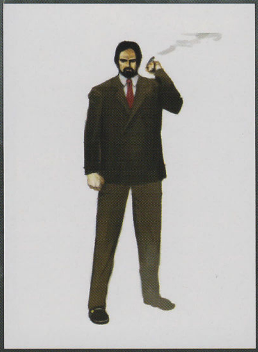
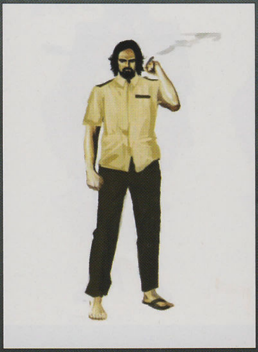
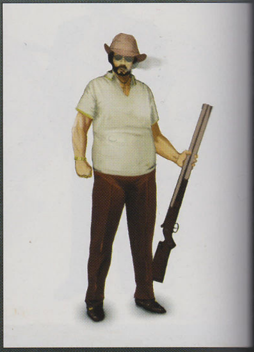


JAVIER HIDALGO

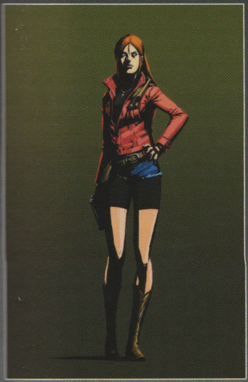
初期デザイン

CLAIRE REDFIELD

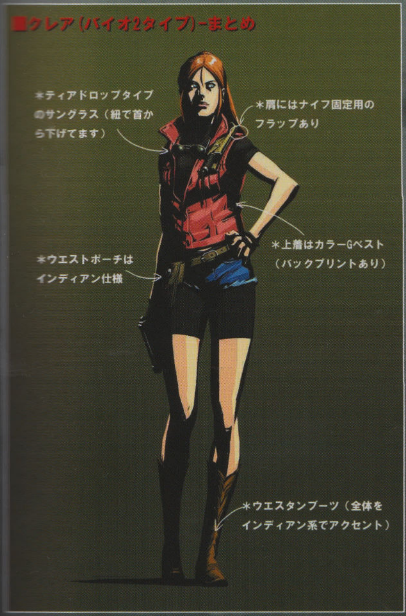
クレア・レッドフィールド

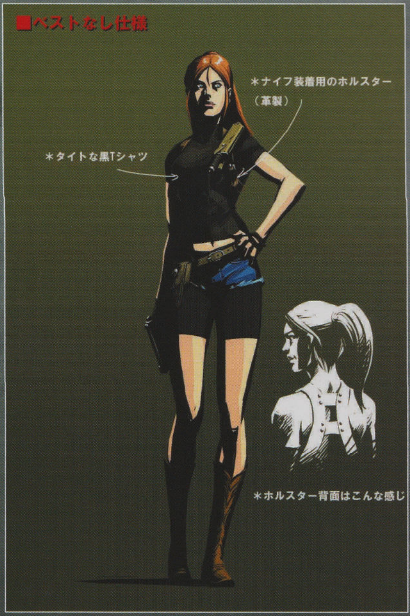
CLAIRE REDFIELD
決定稿 ML





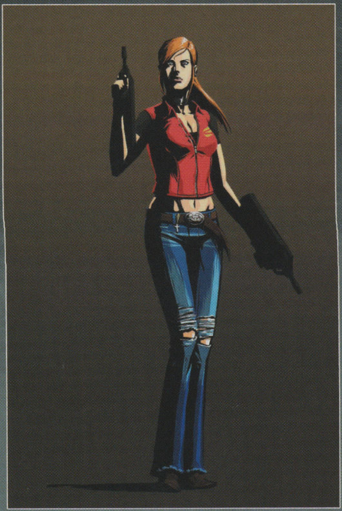


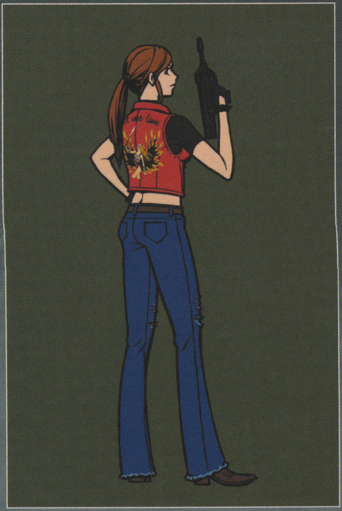




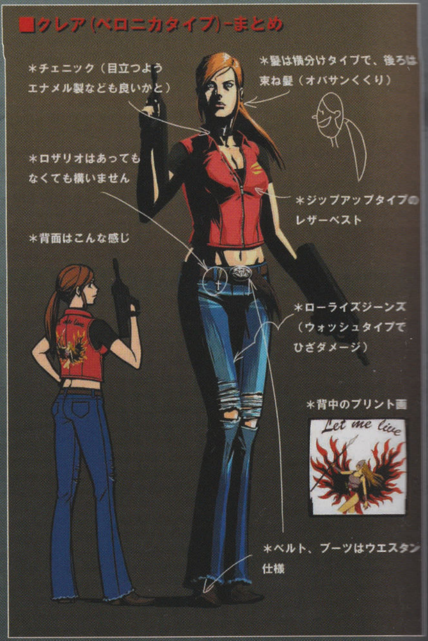
CLAIRE REDFIELD

決定稿 GO









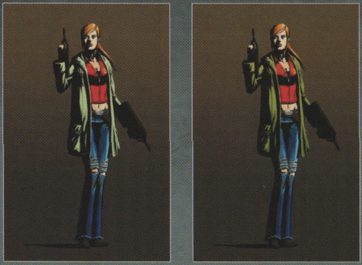
CLAIRE REDFIELD
コスチューム案 ML

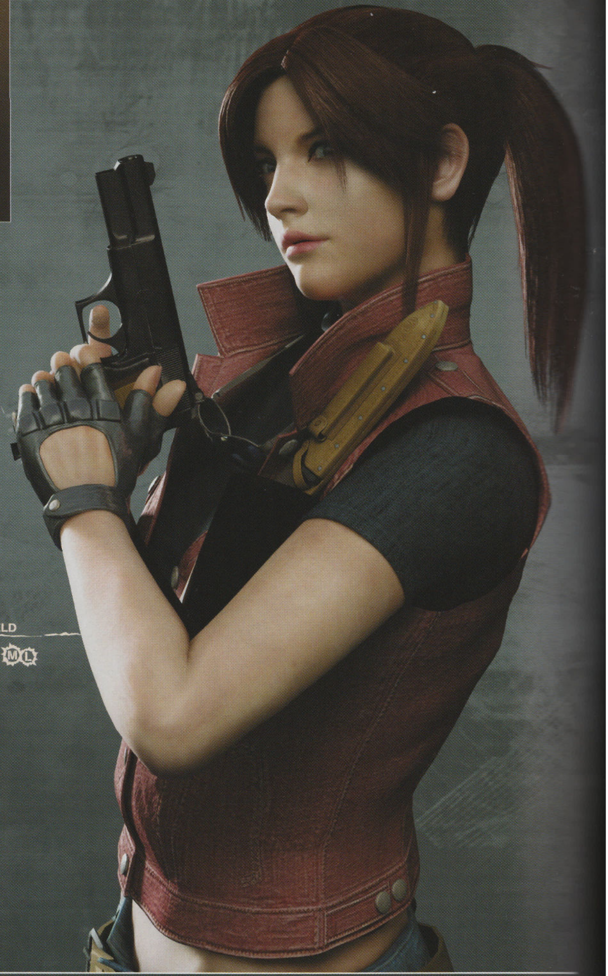


CLAIRE REDFIELD
コスチューム案 GO









CLAIRE REDFIELD
バストアップ M L

DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

「滅びし街の記憶」では、『バイオハザード2』ではベストと同色だったカットジーンズを変えています。「忘却のゲーム」では、『コード:ベロニカ』よりもポニーテールの位置を下げています。またストレートジーンズでは素直すぎると感じたので、ローライズのウォッシュタイプにしてワイルドさを強調してもらいました。

CLAIRE REDFIELD
キャラクターセレクト画面CG ML



CLAIRE REDFIELD
キャラクターセレクト画面CG GO



CLAIRE REDFIELD
追加コスチューム ウェスタン



CLAIRE REDFIELD
追加コスチューム バイカー



STEVE BURNSIDE

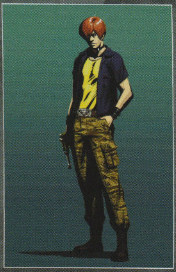
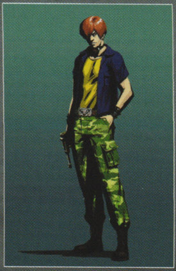
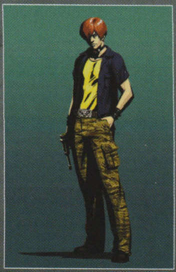
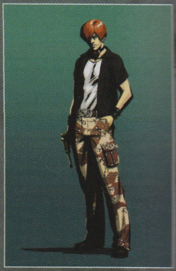
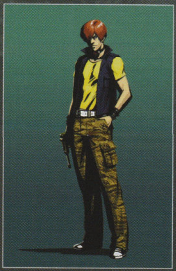
スティーブ・バーンサイド

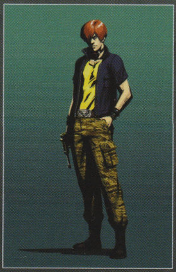
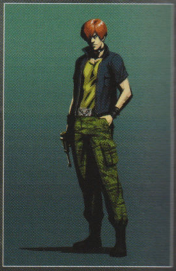
STEVE BURNSIDE
決定稿

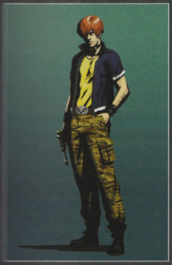
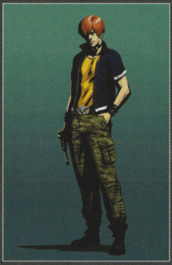


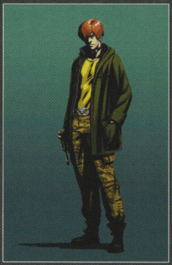


STEVE BURNSIDE
コスチューム案



DIRECTOR's VOICE
瀬戸康洋

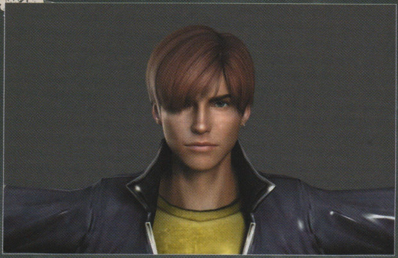
大人びた顔つきにしたり、『コード：ベロニカ』ではなかったピアスを着けたりして、不良っぽい雰囲気が出るようにデザインしてもらいました。また、囚人としての説得力を持たせるために、腕にバーコードを追加しています。



STEVE BURNSIDE
バストアップ

STEVE BURNSIDE

ムービー用モデル







STEVE BURNSIDE

キャラクターセレクト画面CG



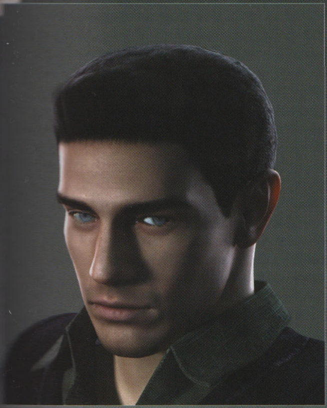
STEVE BURNSIDE

追加コスチューム ウェスタン



CHRIS REDFIELD
クリス・レッドフィールド

CHRIS REDFIELD
キャラクターセレクト画面CG



CHRIS REDFIELD
追加コスチューム コーカサス



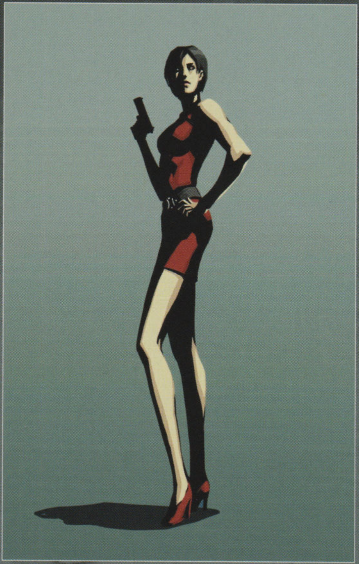
CHRIS REDFIELD
追加コスチューム シェリフ



ADA WONG

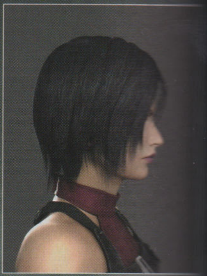
エイダ・ウォン

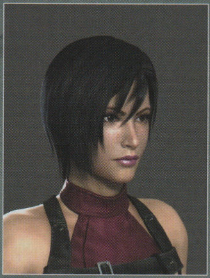
ADA WONG
決定稿



ADA WONG
ムービー用モデル







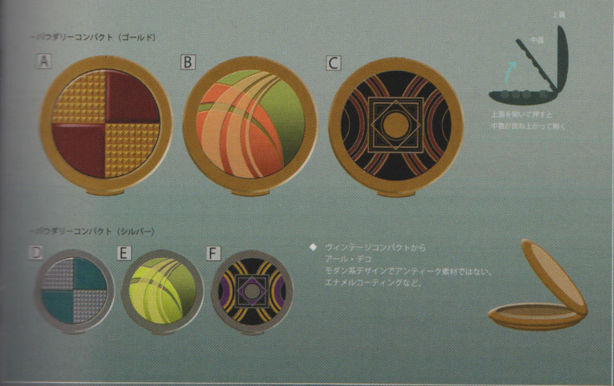
ADA WONG
コンパクトの設定画



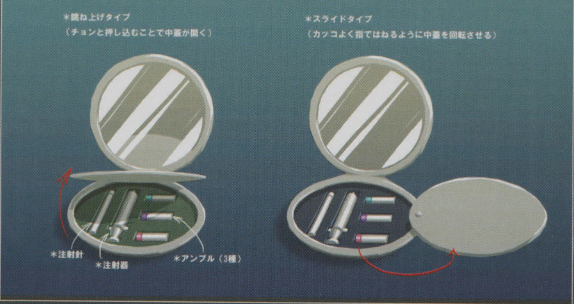
■エイダ-コンパクトイメージ



■エイダ小物コンパクト1



■エイダ-コンパクト開閉パターン



SHERRY BIRKIN / ANNETTE BIRKIN / WILLIAM BIRKIN

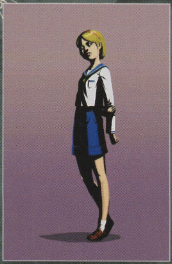
シェリー・バーキン／アネット・バーキン／ウィリアム・バーキン

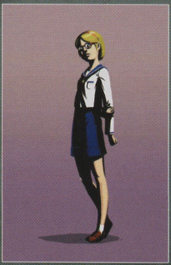
SHERRY BIRKIN
シェリー 決定稿

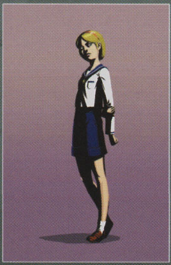


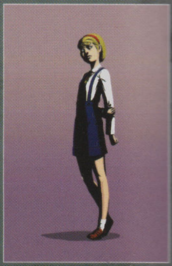


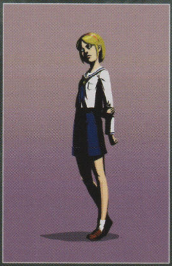
SHERRY BIRKIN
シェリー コスチューム案

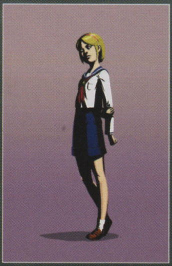


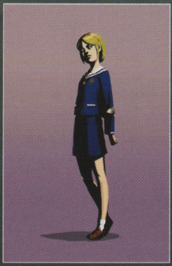




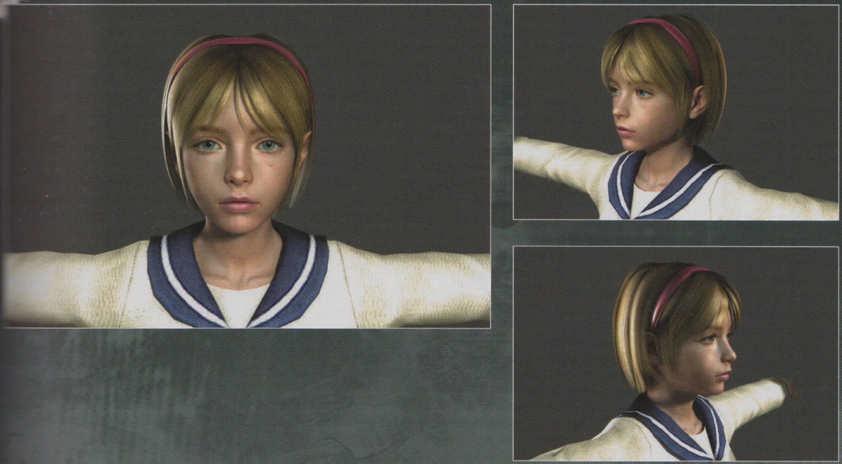




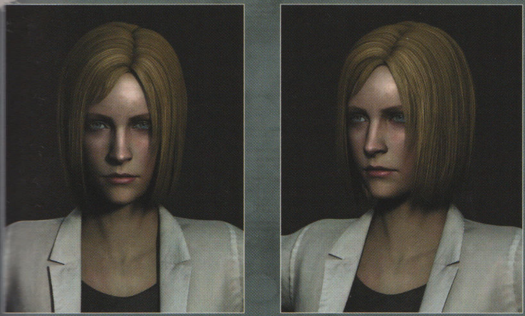




SHERRY BIRKIN
シェリー ムービー用モデル



ANNETTE BIRKIN
アネット ムービー用モデル



WILLIAM BIRKIN
ウィリアム ムービー用モデル



ALFRED ASHFORD / ALEXIA ASHFORD

アルフレッド・アシュフォード／アレクシア・アシュフォード

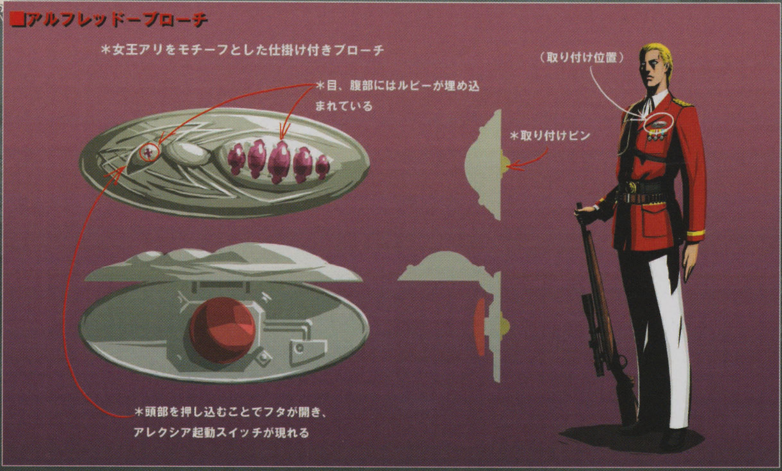
ALFRED ASHFORD
アルフレッド 決定稿



ALEXIA ASHFORD
アレクシア 決定稿



ALFRED ASHFORD
アルフレッド ブローチ設定画



ALEXIA ASHFORD
アレクシア 設定画





ALFRED ASHFORD
アルフレッド コスチューム案









ALEXIA ASHFORD
アレクシア コスチューム案







ALFRED ASHFORD

アルフレッド ムービー用モデル



ALFRED ASHFORD

アレクシア（偽）ムービー用モデル



ALEXIA ASHFORD

アレクシア ムービー用モデル



ALFRED ASHFORD

スノーグローブ設定



SUB CHARACTER

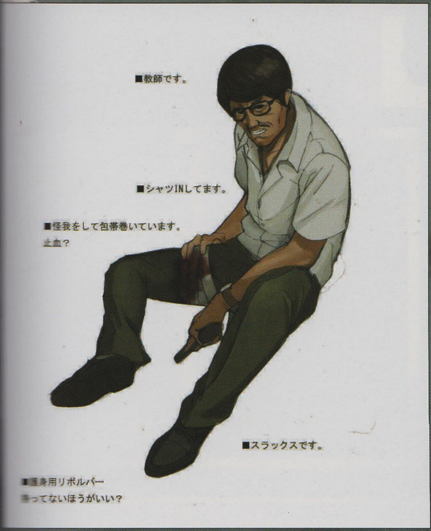
サブキャラクター

SUB CHARACTER
ブライアン ムービー用モデル





SUB CHARACTER
内通者 設定画





SUB CHARACTER
ハヴィエ私兵（ゲーム未使用）

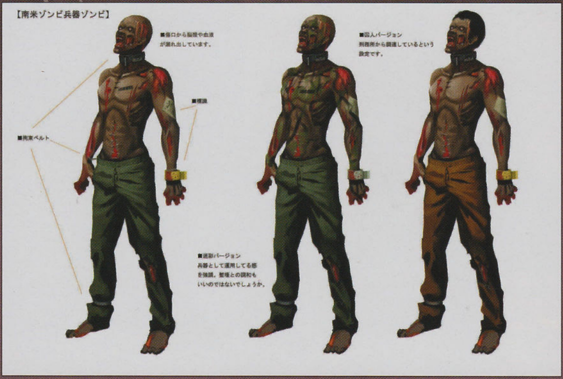


CREATURE DESIGN

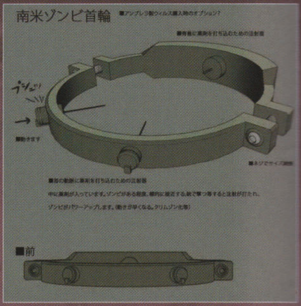
ここでは「オペレーション・ハヴィエ」で登場したクリーチャーの制作過程を中心に、コンセプトイラストやデザインを掲載。実現しなかったギミックやクリーチャーも含め、『BHDC』に詰め込まれた膨大なアイデアの一端に触れてみよう。

JAVIER ZOMBIE ハヴィエゾンビ原案

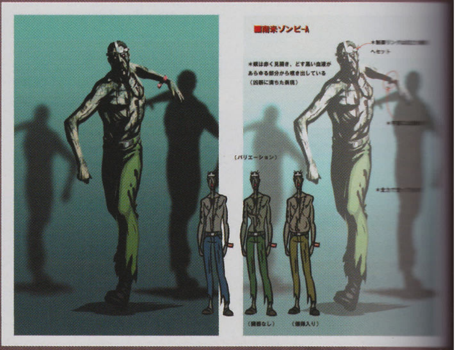
CREATURE DESIGN

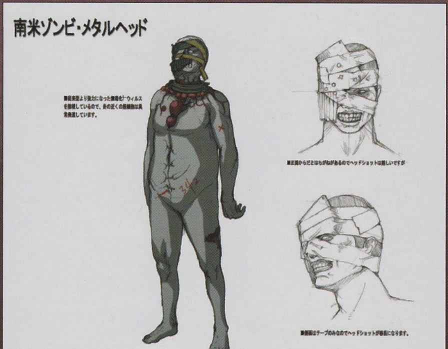


◆装備品：首輪





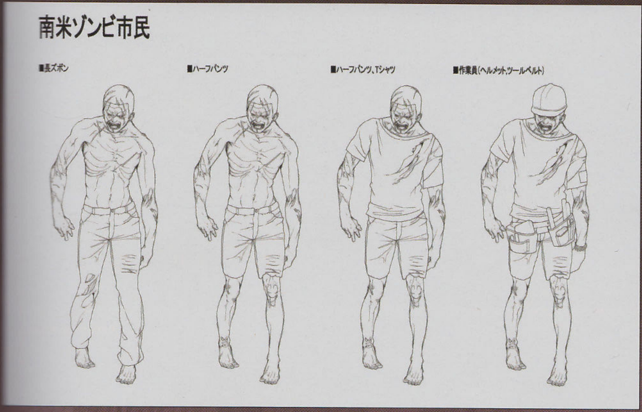


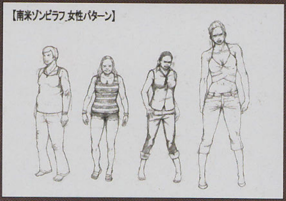


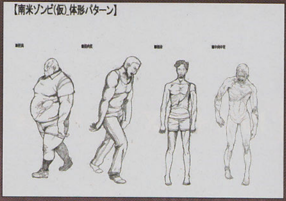


CITIZENS ZOMBIE 村人ゾンビ原案

CREATURE DESIGN



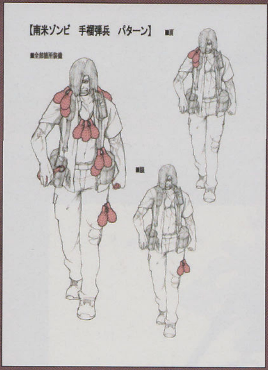




SOLDIER ZOMBIE 私兵ゾンビ原案

CREATURE DESIGN



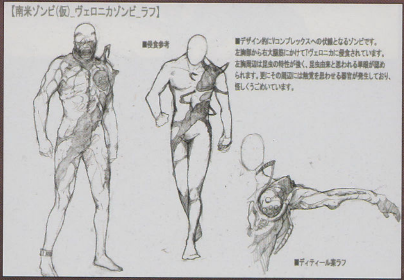




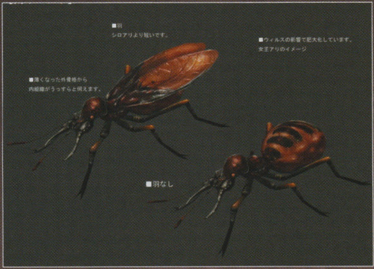
■■■ヴィエ シンボル案



VERONICA ZOMBIE ヴェロニカゾンビ(未使用)



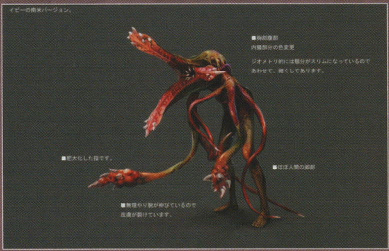
SOUTH AMERICAN ANTS 南米アリ原案



SOUTH AMERICAN BAT 南米コウモリ原案

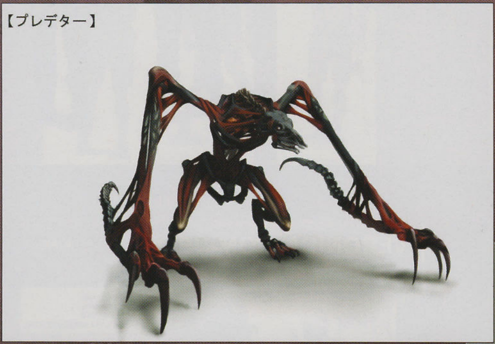


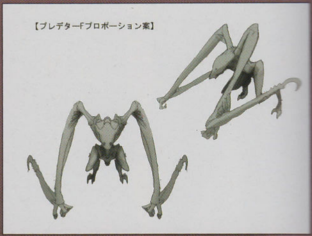
IVY + YX イビー＋YX原案





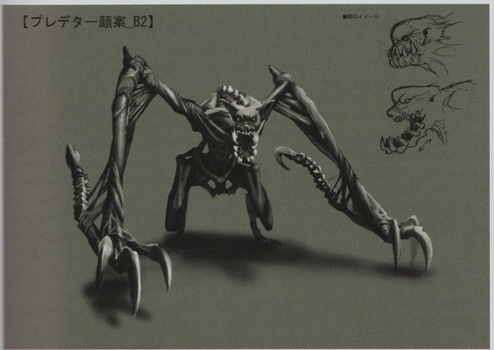
ANUBIS アヌビス原案









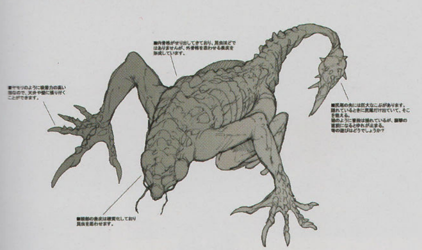


【プレデター_ラフ】

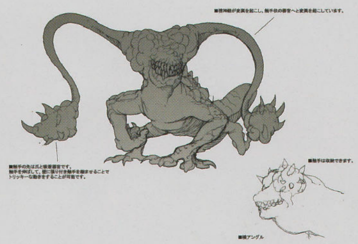


【プレデターラフ】

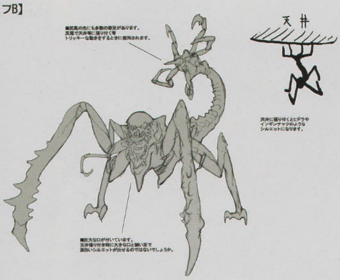
■カエルをベースにヤモリ、昆虫、人の遺伝子を組み込んだキメラBOWです。



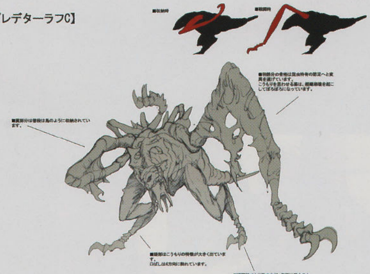
【プレデターラフA】



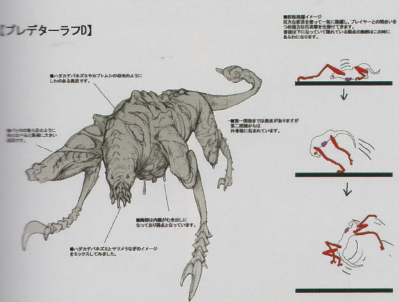
【プレデターラフB】



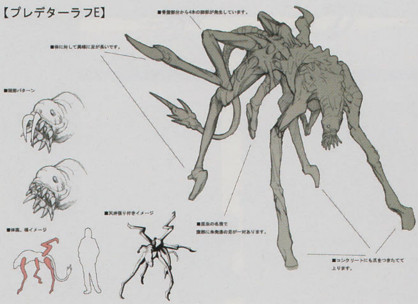
【プレデターラフC】



【プレデターラフD】



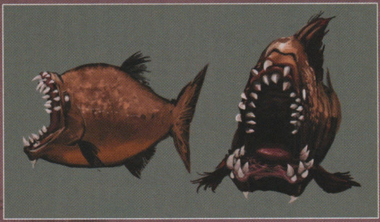
【プレデターラフE】

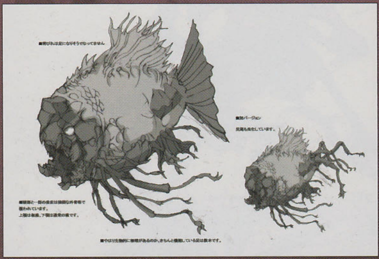


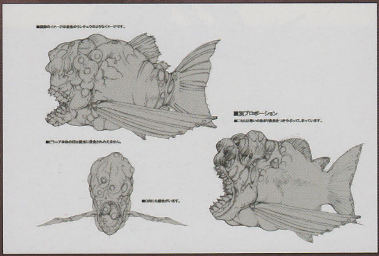
PIRANHA ピラニア原案

CREATURE DESIGN

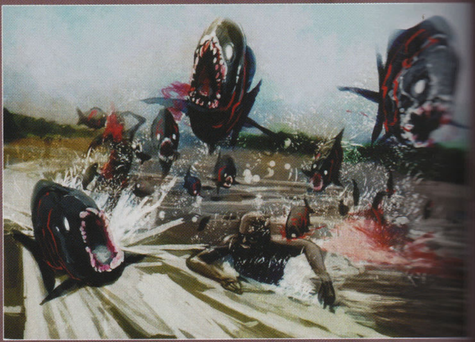








◆ピラニア イメージイラスト

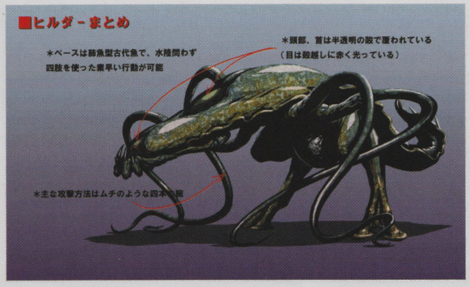


◆ピラニア イメージイラスト

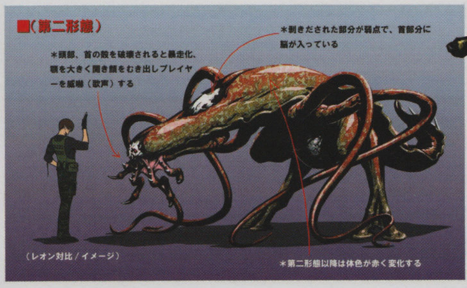


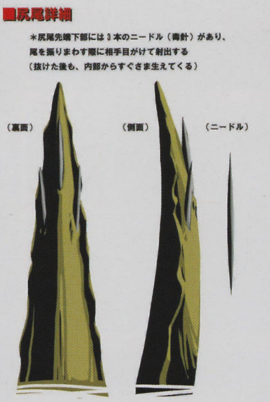
HILDA ヒルダ原案

CREATURE DESIGN



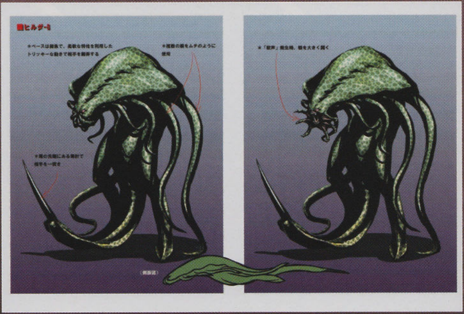


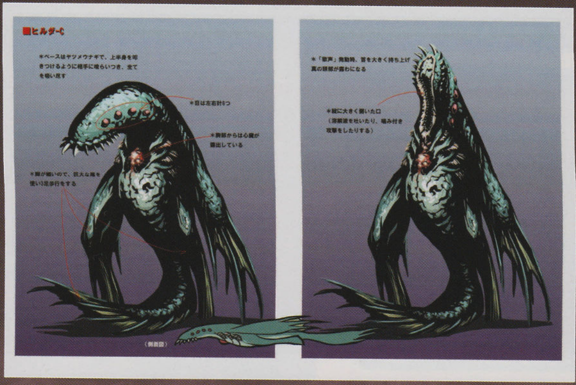











■ヒルダ-C
＊ベースはヤツメウナギで、上半身を叩きつけるように相手に喰らいつき、全てを喰い尽す
＊目は左右計8つ
＊胸部からは心臓が露出している
＊脚が細いので、巨大な尾を使い3足歩行をする
＊「歌声」発動時、首を大きく持ち上げ真の頭部が露わになる
＊縦に大きく開いた口（溶解液を吐いたり、噛み付き攻撃をしたりする）
（側面図）


■ヒルダ-H（第一形態）
＊ベースはヤツメウナギで、発達した前肢を使い素早く移動する（グエムルのような動きをイメージ）
■（第二形態）
＊首を持ち上げ、無数の歯の中から顔が現れ威嚇（歌声）をする


■ヒルダ-D
（側面図）


■ヒルダ（第一形態）-E

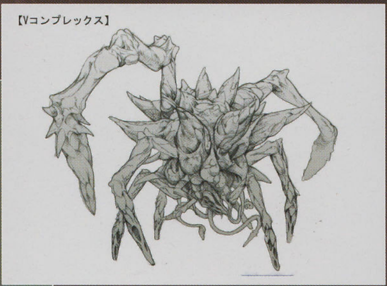

■ヒルダーヘッドバリエーションA

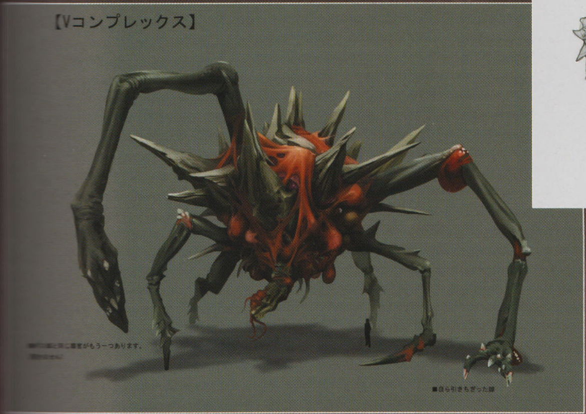
◆顔のバリエーション

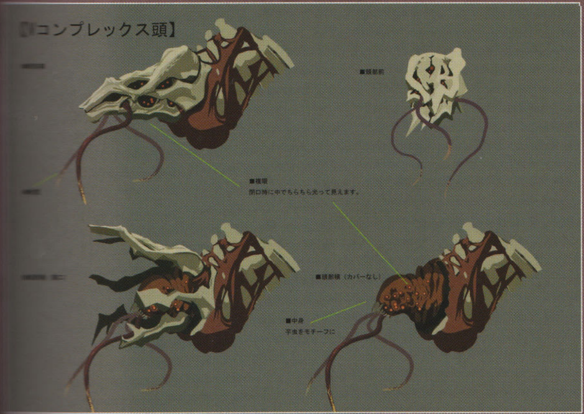


V COMPLEX V・コンプレックス原案

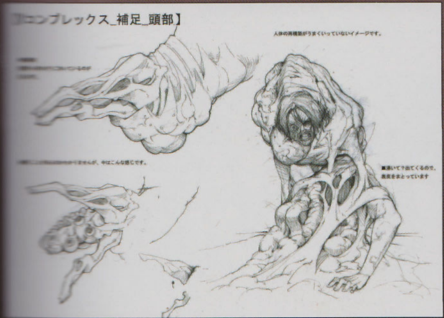
CREATURE DESIGN

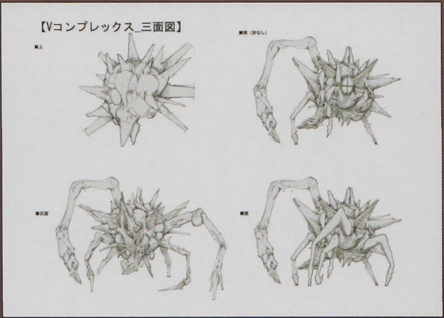


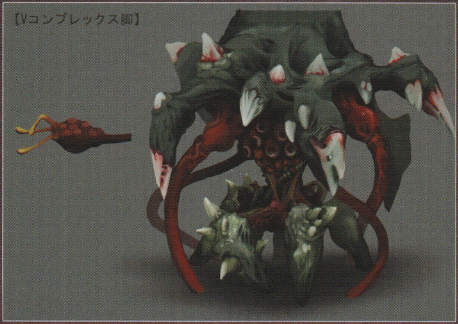


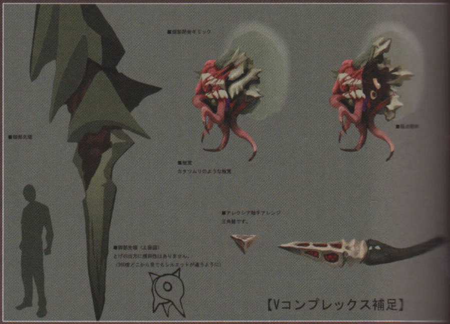


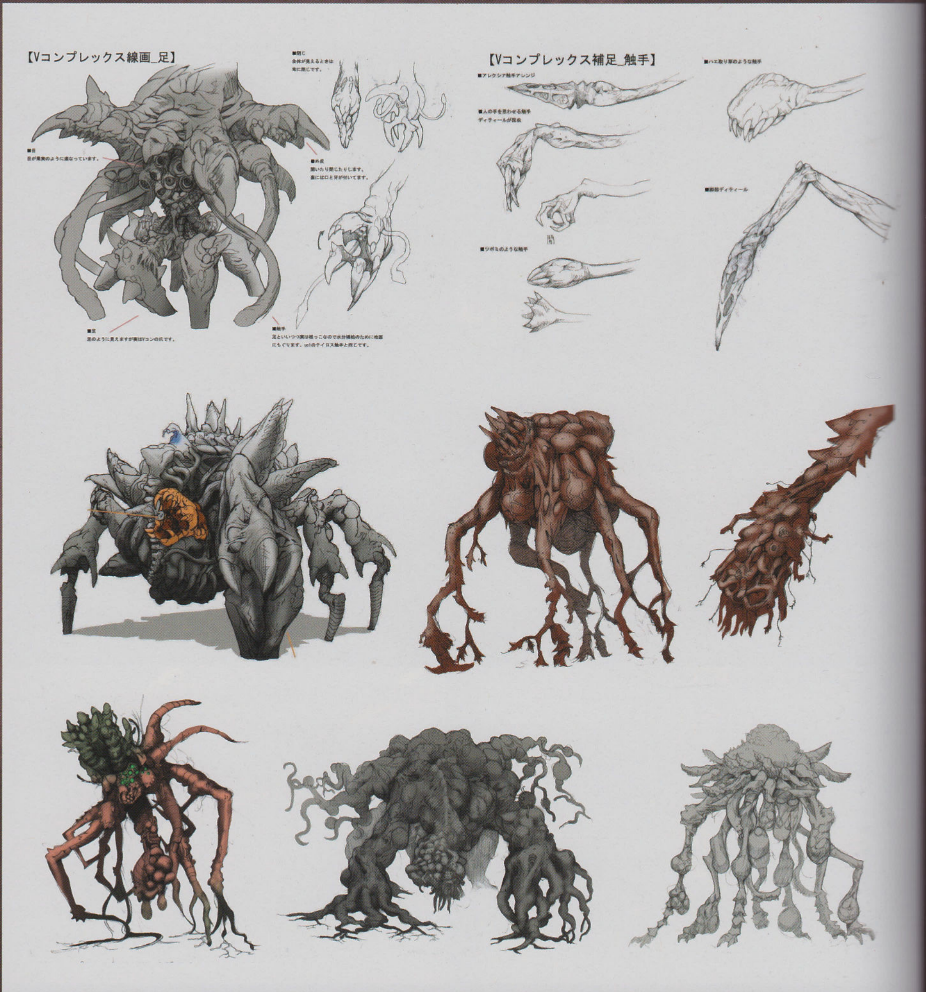


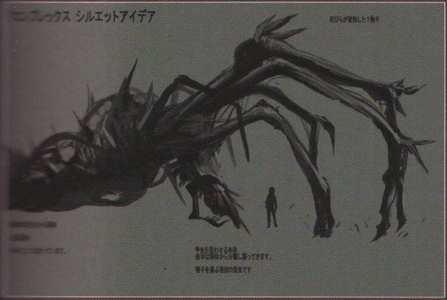


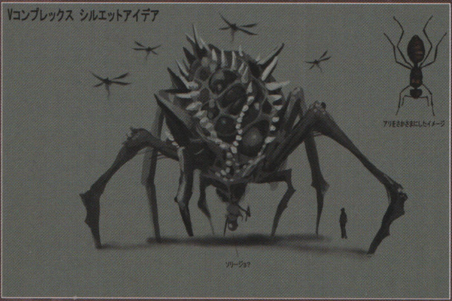



【Vコンプレックス脚】

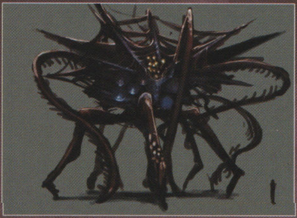

■触覚
カタツムリのような触覚
■アレクシア触手アレンジ
三角錐です。
【Vコンプレックス補足】

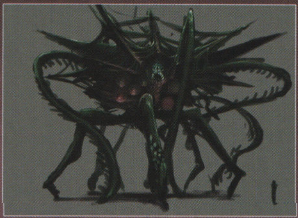

【Vコンプレックス線画_足】
■閉じ
全体が見えるときは
常に閉じです。
■目
目が果実のように連なっています。
■外皮
開いたり閉じたりします。
裏には口と牙が付いてます。
■足
足のように見えますが実はVコンの爪です。
■触手
足といいつつ実は根っこなので水分補給のために地面
にもぐります。uc1のテイロス触手と同じです。
【Vコンプレックス補足_触手】
■アレクシア触手アレンジ
■人の手を思わせる触手
ディティールが昆虫
■ツボミのような触手
■ハエ取り草のような触手
■節部ディティール

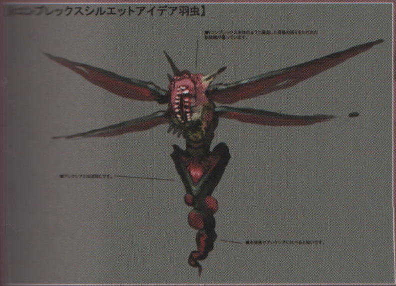

コンプレックス シルエットアイデア
花びらが変形した？触手

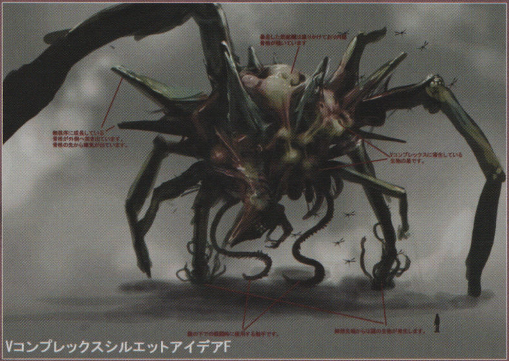

Vコンプレックス シルエットアイデア
アリをさかさまにしたイメージ

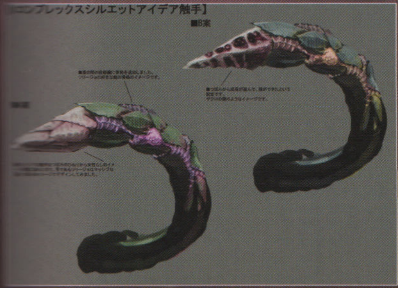


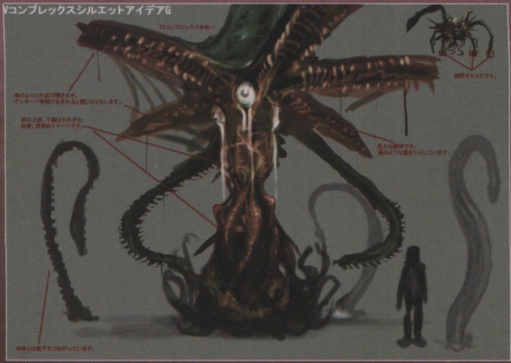





Vコンプレックスシルエットアイデア羽虫】


VコンプレックスシルエットアイデアF


コンプレックスシルエットアイデア触手】
■B案


VコンプレックスシルエットアイデアG

◆イメージイラスト

















MONSTER STEVE モンスター化スティーブ原案

CREATURE DESIGN



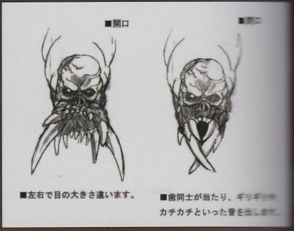






JABBERWOCK S3 ジャバウォックS3原案

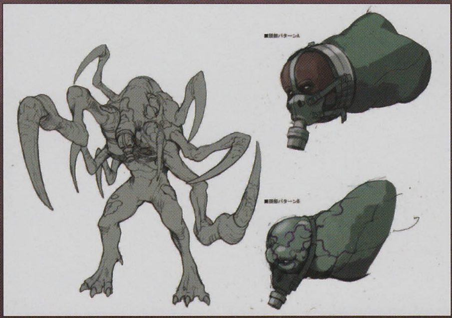


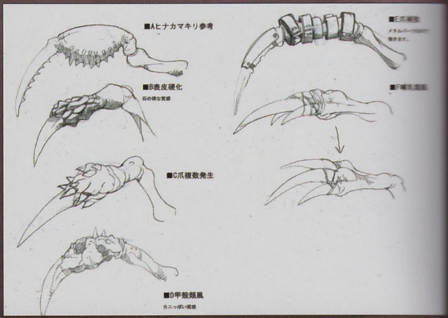


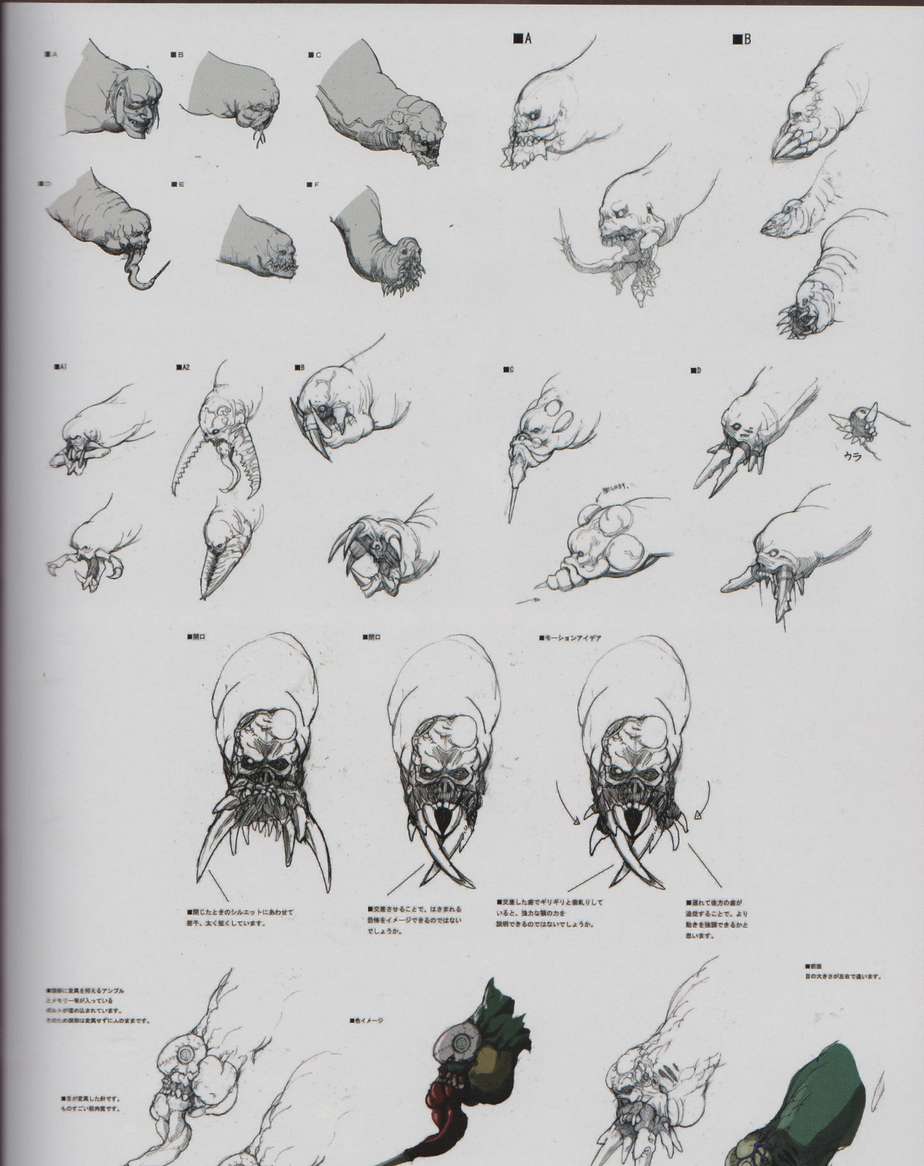




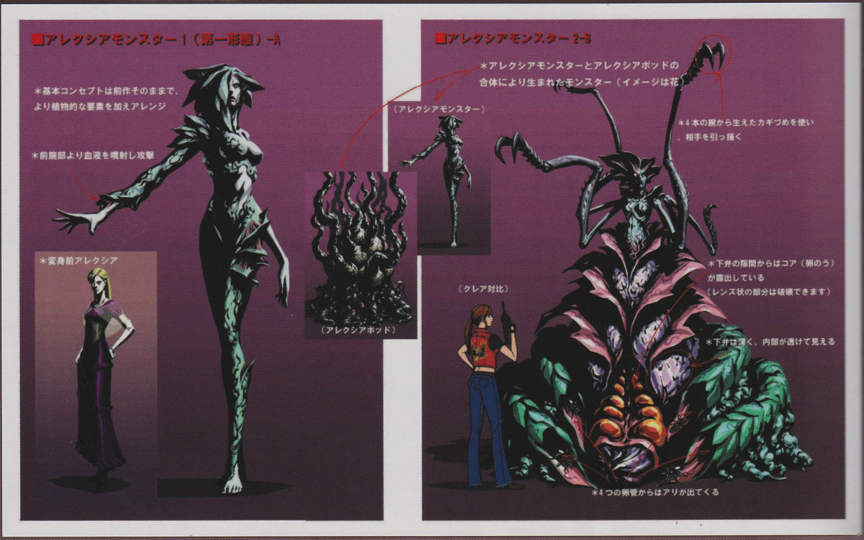




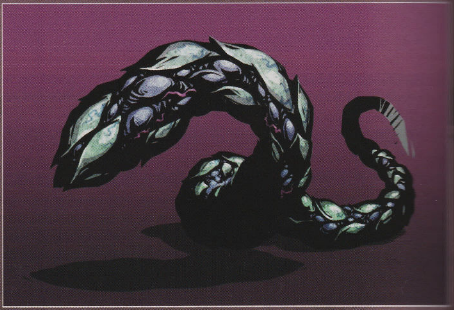


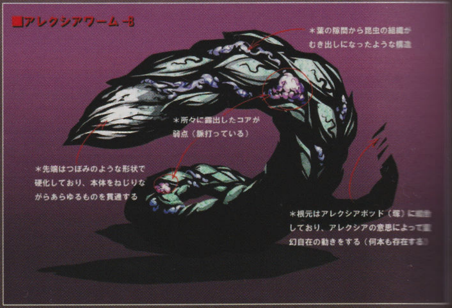

■A
■B
■C
■D
■E
■F
■A
■B
■A1
■A2
■B
■C
■D
ウラ
■閉口
■閉口
■モーションアイデア
■閉じたときのシルエットにあわせて
若干、太く短くしています。
■交差させることで、はさまれる
恐怖をイメージできるのではない
でしょうか。
■交差した歯でギリギリと歯軋りして
いると、強力な顎の力を
説明できるのではないでしょうか。
■遅れて後方の歯が
追従することで、より
動きを強調できるかと
思います。
■頭部に変異を抑えるアンプル
とメモリー等が入っている
ボルトが埋め込まれています。
そのため頭部は変異せずに人のままです。
■舌が変異した針です。
ものすごい筋肉質です。
■通常時
■色イメージ
■前面
■前面
目の大きさが左右で違います。
■
こめかみにAと同じコンセプトのボルトが入ってます。
耳は剥がれ落ちており穴だけ残っています。
目の周りの皮膚が剥がれ落ちています。
■色イメージ

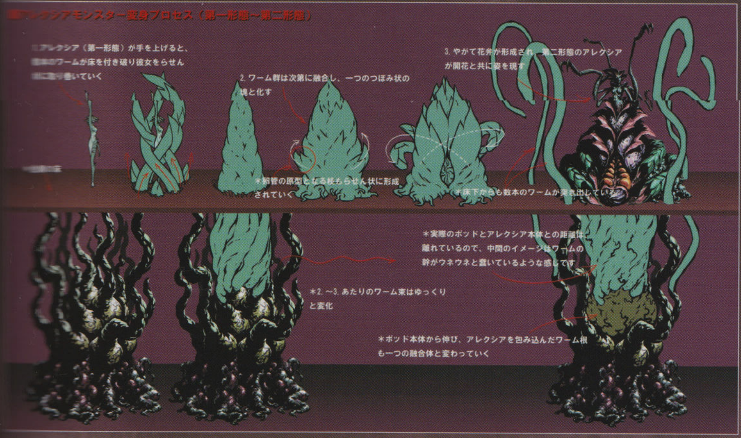
ALEXIA アレクシア原案

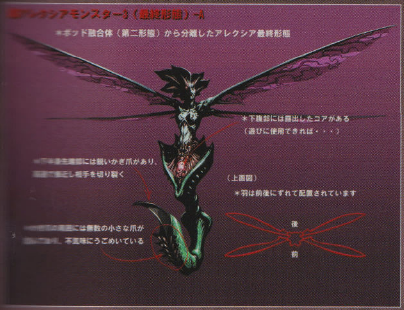




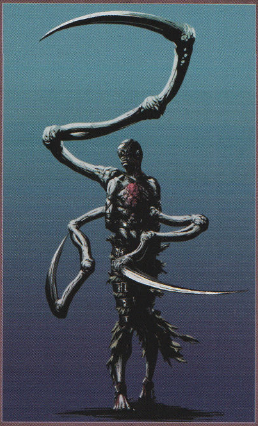








NOSFERATU ノスフェラトゥ原案



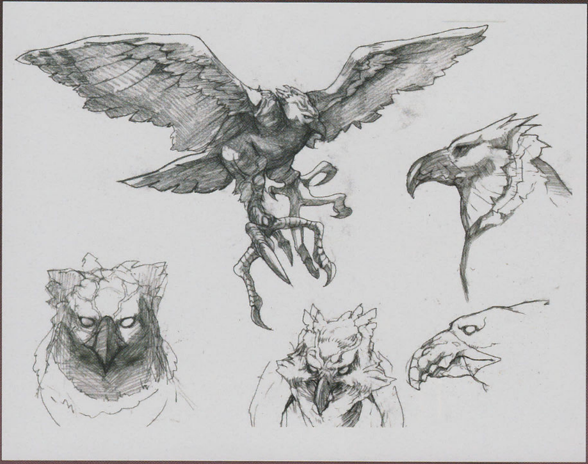
G ADULT BODY G成体原案



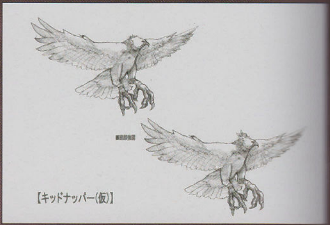
FOURTH FORM G G第4形態原案



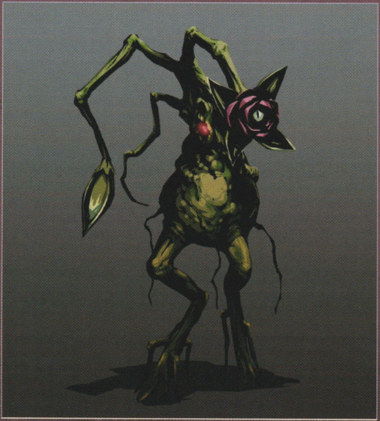
KID NAPPER 未使用クリーチャー：キッドナッパー原案







MIMIC 未使用クリーチャー：ミミック原案







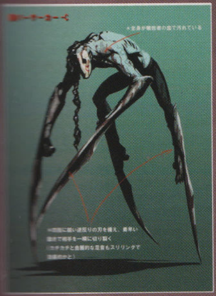




BERSERKER 未使用クリーチャー：バーサーカー原案



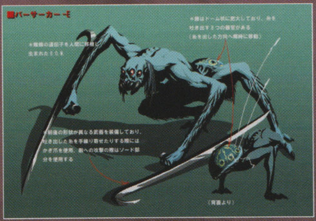


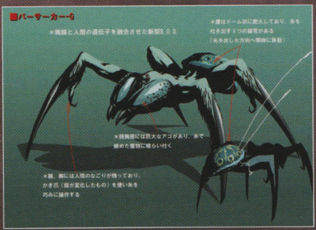


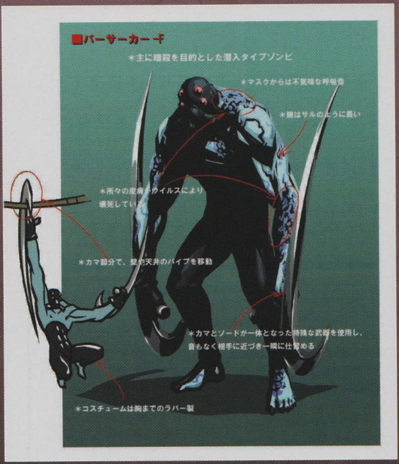




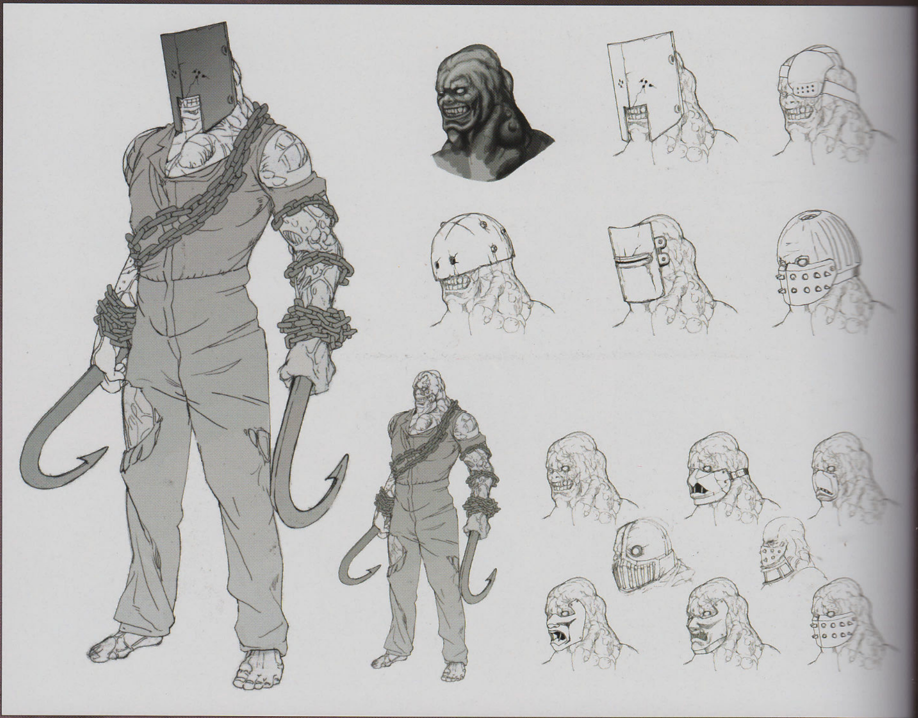




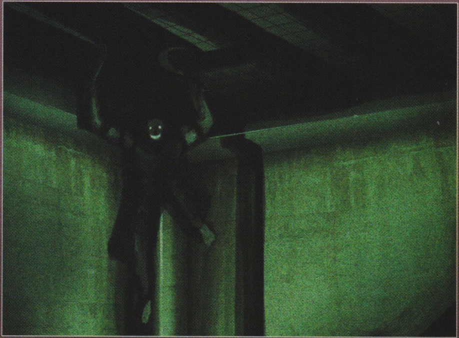




RUFFING KILLER 未使用クリーチャー：ラッフィングキラー原案



◆ラッフィングキラー イメージイラスト



◆ラッフィングキラー イメージイラスト



BACKGROUND DESIGN

BACKGROUND DESIGN

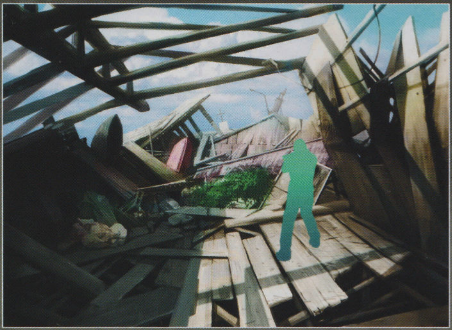
「BHDC」の美麗な背景が生まれるまでには、さまざまな設定画やCGが用意され検討されている。新規ステージの南米はもちろん、一新されたラクーンシティやロックフォート島の背景資料に込められた開発スタッフの情熱を感じてほしい。

OPERATION JAVIER オペレーション・ハヴィエ：イメージボード・CG

BACKGROUND DESIGN

◆水辺の町

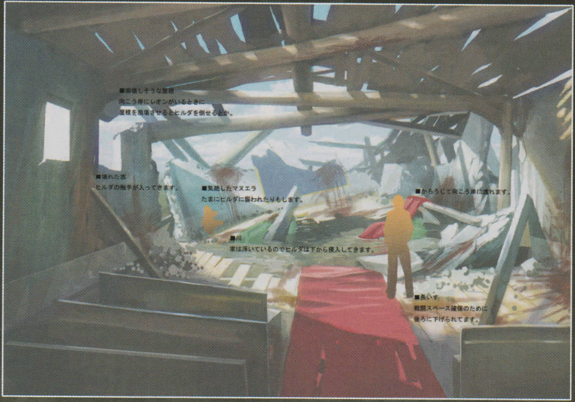






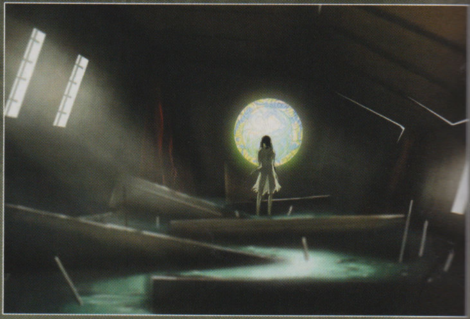




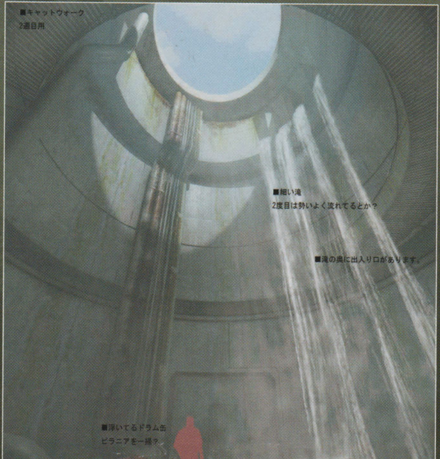

■崩壊しそうな屋根
向こう岸にレオンがいるときに
屋根を崩壊させるとヒルダを倒せるとか。
■壊れた窓
ヒルダの触手が入ってきます。
■気絶したマヌエラ
たまにヒルダに襲われたりもします。
■かろうじて向こう岸に渡れます。
■川
家は浮いているのでヒルダは下から侵入してきます。
■長いす
戦闘スペース確保のために
後ろに下げられてます。







◆ハヴィエダム

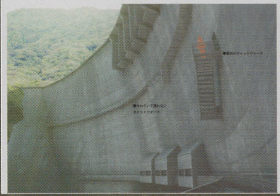

■キャットウォーク
2週目用
■細い滝
2度目は勢いよく流れてるとか?
■滝の奥に出入り口があります。
■浮いてるドラム缶
ピラニアを一掃?


■迷路と同じように湿度が高いので
壁は濡れています。
■パイプが張り巡らされた壁面
■構造のリファレンスは非常階段です。
■広さを感じられるようにこちらの壁は
上下に空間が開いています。
パイプ
階段
横面
■ブルーシートに覆われた
建築資材



【ダム_壁面】

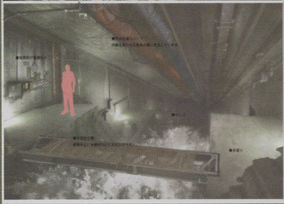






【傾斜放水路】



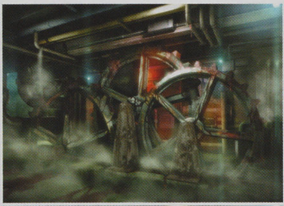


【ダム 大放水路】





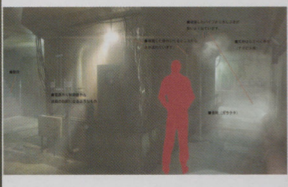
【ダム 機械室】





【ダム　吹き抜け通路】





◆ハヴィエ居城



■ ハヴィエの居城（館）
前庭エリア：手入れはされていないがある程度見晴らしのきく草原、端に寄る程丈の長い草や林が広がる。
主にバイオ設備や武器運搬用のコンテナや車が無造作に放置されており、門（ここでは描かれていません）を
越えた先の様式美を取り入れた居城エリアとは一線を画している。
対人地雷や有刺鉄線（イメージデザイン参照）・見張り櫓がある等、外からの防衛システムに
力を入れているのが伺えるような状態にしたい。 前庭との境はアウシュビッツにある様な無骨な電流金網
※ 一画面に要素だけを詰め込んでいる為、物の配置はこれでは無くゲームに沿った形でお願いします
サーチライト
屋敷の敷地を前庭より一段高く
サーチライト
塹壕
掘り下げた塹壕
土嚢
土嚢を積み上げた塹壕とそのまま掘り下げた塹壕
車両（軍用トラック荷台：燃料用ドラム缶）

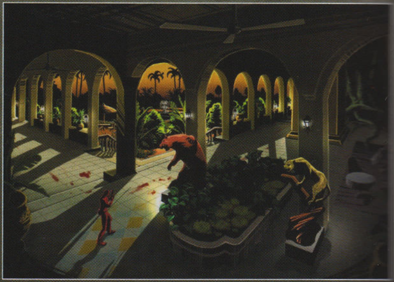


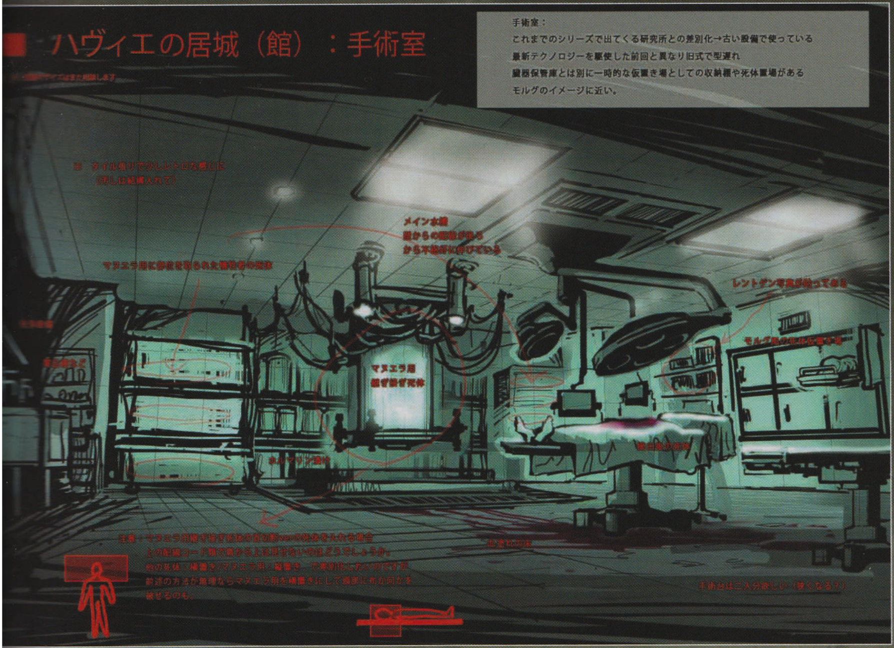
■ ハヴィエの居城（館）



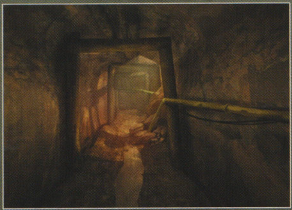


■ ハヴィエの居城（館）：回廊




ハヴィエの居城（館）：手術室
手術室：
これまでのシリーズで出てくる研究所との差別化→古い設備で使っている
最新テクノロジーを駆使した前回と異なり旧式で型遅れ
臓器保管庫とは別に一時的な仮置き場としての収納棚や死体置場がある
モルグのイメージに近い。
レントゲン写真が貼ってある







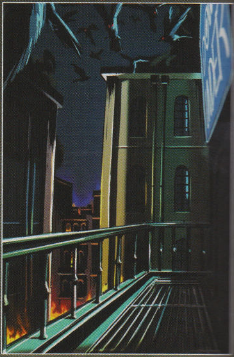


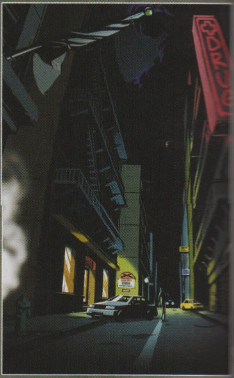
MEMORY OF A LOST CITY 滅びし街の記憶：イメージボード・CG

BACKGROUND DESIGN

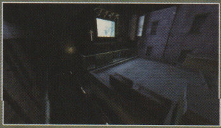
◆市街地

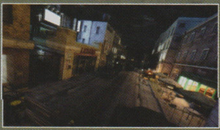


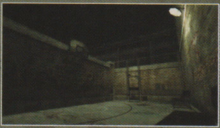










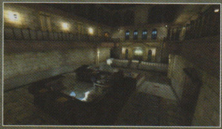




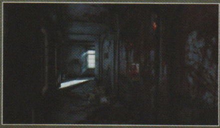


◆警察署〜下水処理場



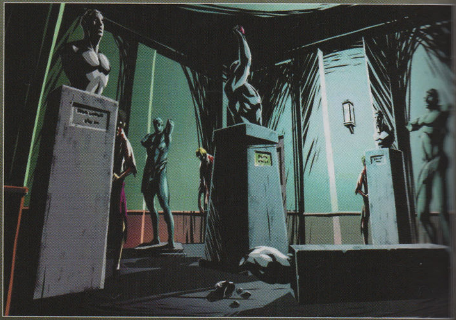


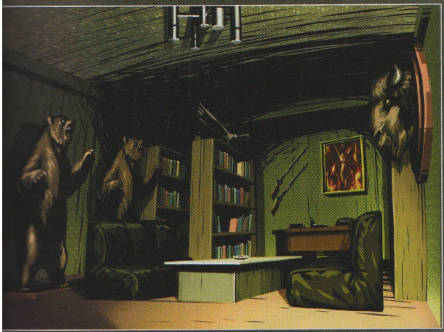


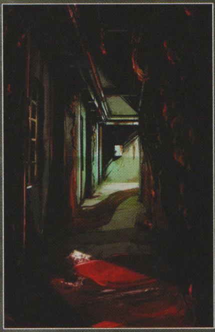


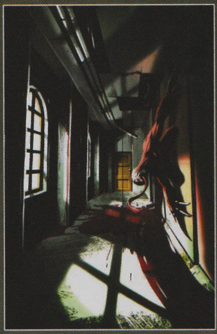






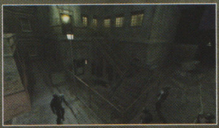




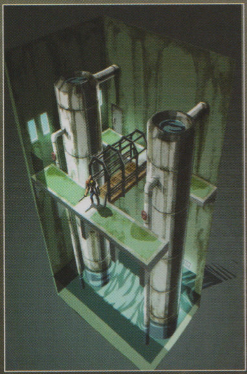


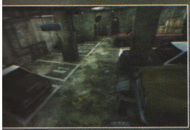




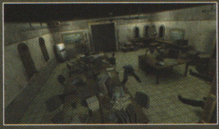




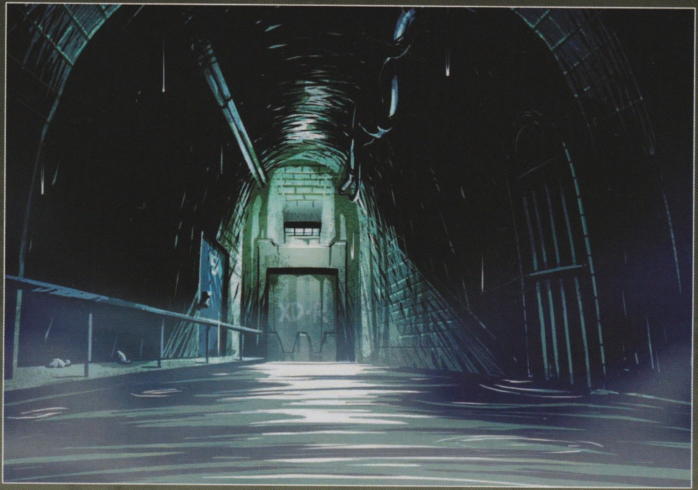


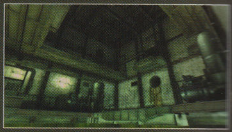






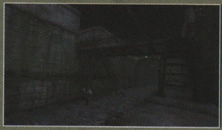
◆下水道



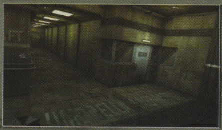










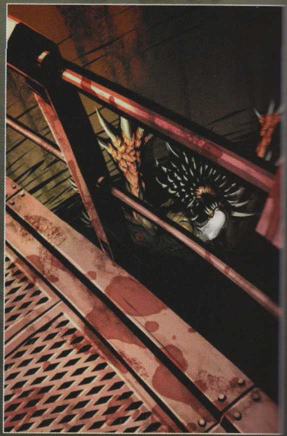


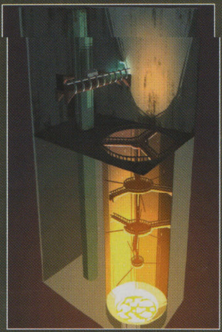
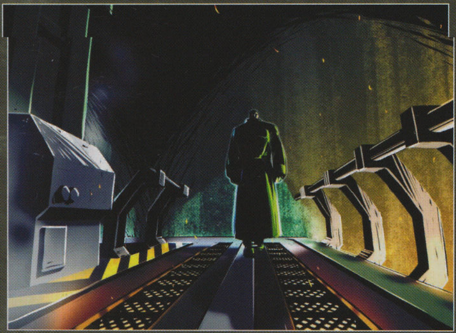


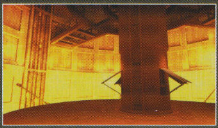


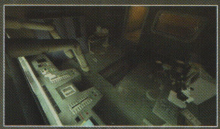
◆地下研究所





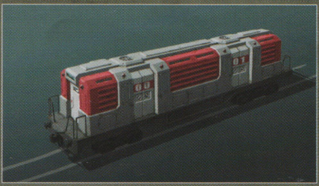








◆貨物列車





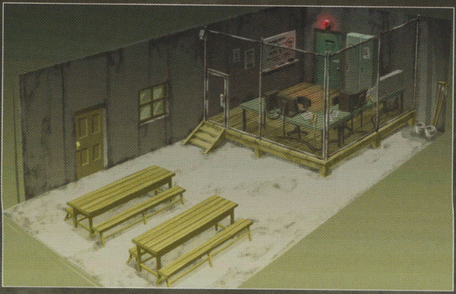




GAME OF OBLIVION 忘却のゲーム：イメージボード・CG

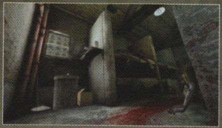
BACKGROUND DESIGN

◆収容所





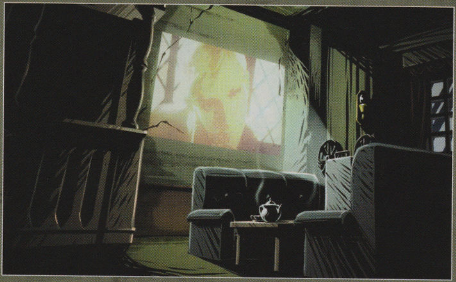


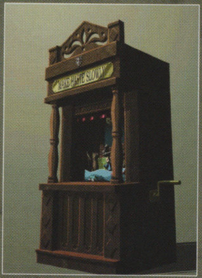






◆公邸









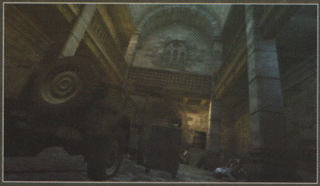
◆訓練所



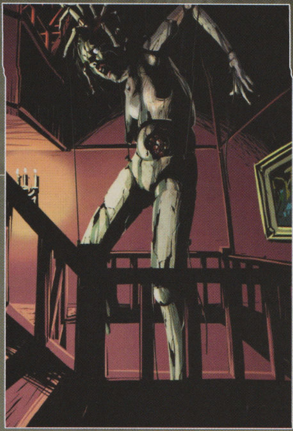






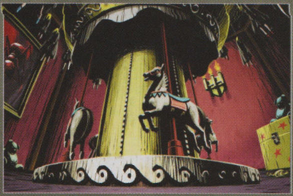






◆私邸



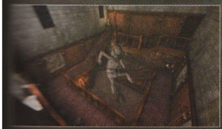






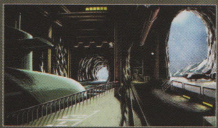






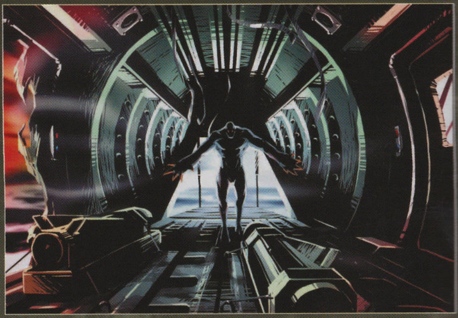




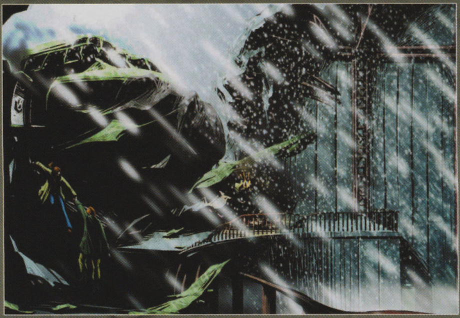


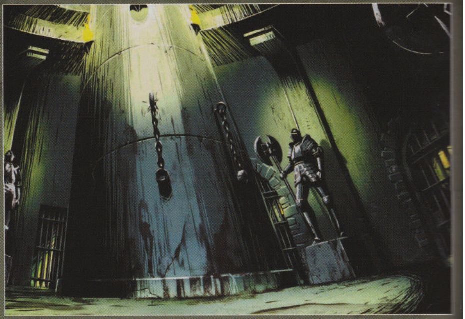
◆飛行艇





◆南極基地















ムービーギャラリー 権藤秀和

GONDOH's MOVIE GALLERY

『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』のムービーディレクターを務めた権藤秀和氏。ここでは、数あるムービーシーンの中から「焦心」「弾痕」「瞑目」を権藤氏の絵コンテとともに紹介。さらに、『BHDC』にまつわるいくつかの質問にも回答してもらった。

──『バイオハザード』シリーズとの出会いは？

かなり昔に友人の家で面白いゲームがあると言われて見せてもらったのが、あとで思うと『バイオハザード2』でした。

そのころはプレステの存在すら知らないゲーム音痴（無知）で、その後たまたま別の知人の紹介で『コード：ベロニカ』のイベントムービー制作に関わる事になり「ああ、これってあれか！」と思いました。まさか自分が作る側になるとは思いませんでした。

──『ベロニカ』に携わられていたので、『ベロニカ』が思い入れ深いとは思われますが、本作オリジナルシナリオの「オペレーション・ハヴィエ」と『バイオハザード2』が舞台となる「滅びし街の記憶」、『バイオハザードCODE：Veronica』が舞台となる「忘却のゲーム」の3作のうち、お気に入りの作品はどの作品でしょう？

『ベロニカ』が10年ぶりの再会だったので懐かしかったです（でもロドリゴには再会出来ませんでした）。

──ムービー演出の着想はどこから得ているのでしょうか？

かつて観た好きな映画には強い影響を受けています。例えばハヴィエのキャラは『地獄の黙示録』のカーツ大佐がヒントになっています。レオンがハヴィエの資料写真を眺めるイメージや、一行がハヴィエの居城を目指して川を上っていくあたりもこの映画を参考にしています。

また「忘却のゲーム」でアルフレッドの大事にしているスノーグローブは、子供の頃の幸せな記憶がずっと忘れられないという『市民ケーン』のソリのような感覚が持てるものをと考えました。

比較的新しいところでは『ユナイテッド93』なんかはカメラワークの参考にさせてもらってます。

映画ではありませんが、ハヴィエの植物園でのセリフは『善悪の彼岸』の引用で、本来は「モンスターと戦おうとする者は、自らもモンスターにならないように気をつけよ」という主旨のものです。結局クラウザーはああなってしまいますが……。

ほかにも演出のヒントはいろいろな所からもらっているので、映画好きなら気づく方もいるかと思います。

──『BHDC』で気に入っているシーン、またはここは見所と思われるシーンはどこでしょう。

アネットが同僚であり夫でもあったウィリアムと対峙するシーンや、エンディングでマヌエラがレオンの腕の中で燃え尽きてしまう所とかよいと思います。翻って考えると『バイオハザード』は最期を看取るシーンが多いですね。スティーブやエイダも……いやあれは死んでないか？

ほかにもアルフレッドが階段からこけそうになったり、スティーブがクレアに背中を銃口で撫でられてゾクゾクってしたり、後のシーンではそのクレア（の尻）をエロ目線でスティーブが見たりとか……CGキャラでも人間臭い芝居をするところが気に入ってます。

──今作で表現が難しかったシーンはありますか？

オープニングの演出はシンプルですが、結構考えました。短いシーン中でターゲットのハヴィエについてだけでなく、南米ジャングルという場所の紹介、レオンとクラウザーの力関係（『バイオハザード4』では敵同士なのが、このころは背中を任せたり同じ水筒で水を飲んでたりする仲だった）など一気に説明を片付けなくてはいけなかったので。ちなみにこのジャングルについては、CG技術的にも木々の配置やレンダリングなどかなり大変だったようです。

液体や炎のエフェクト表現も難しいところですが、結構うまくいったと思います。

シーンによっては、スケジュール的にモンスターやステージ仕様の決定も同時進行だったりするので（その場合絵コンテは指針程度にしかならず、即興演出っぽくなる事も）例えば最後のV・コンプレックスのシーンなどは、モヤモヤしたまま最後までモワモワとエフェクトや映像をいじっていました。

全体的な所ではキャラの細かい表情や目の動きの微調整。手持ちカメラ風の動きや、レンズ汚れやピンぼけといった生っぽさの再現。また南米の強いデイライトをCG臭くなく表現するのが意外と難しかったです。地味な会話シーンなんか、かえってディテールが目立って作り込みが大変だったりしますが、もともと実写にも強い白組さんがリアルに仕上げてくれたと思います。

今思い出しましたが、モンスターや触手の動きなんかは最初からどれもよくできていて、スタッフへのリテイクが少なかったです。なんだろう、みんなああいうのは得意なのかな??

──「オペレーション・ハヴィエ」は南米が舞台ですが、南米に対するイメージは？　またそのイメージを映像化するため、工夫や苦心された点は？

もともと南米やアマゾン周辺についての知識はほとんどありませんでしたが、今回舞台にするにあたって色々資料を見たり読んだりしました。

瀬戸ディレクターがハヴィエ像の参考にと紹介してくれたマーク・ボウデンの『パブロを殺せ』はコロンビアの麻薬組織や左翼ゲリラ、不安定な政情について色々分かって面白かったです。

そういった混乱のある一方でガルシア・マルケスみたいな文豪もいて、文化的レベルが高い意外と面白い場所なんだなと思いました。あんまり住みたくはないですが。

それで当初は我々の漠然とイメージする南米像だけでない、意外な側面までストーリーに盛り込めればいいなと思ってたんですが、結局シンプルにプロットを追うだけのボリュームになってしまったのはちょっと残念でした。

──カメラワークや構図について、独自の工夫や好みで取り入れている技法はありますか？

今回はあくまで実写でも可能なカメラワークが基本で、CGだからといって安易に重力や慣性を無視したようなカメラの動きはしないようにしています。

あと前述の回答と重なりますが、手持ちカメラで撮ったような揺れやズームの微調整風の動きを全体に入れました。

また、特に人物を撮るカメラの画角は望遠気味でパースを圧縮し、絞りも開放した感じに被写界深度を薄めに。動く被写体を追うカメラは少し遅れてついてこさせ、フレーミングが完璧になり過ぎないように注意しています。

──『アンブレラ・クロニクルズ』ではちょっと変わった表現を盛り込んでいたようですが、今作でも何か隠し入れていたりしますか？

例えば「忘却のゲーム」でのアレクシアの初登場の所は、シーン前半のクリスとクレアの感動の再会の背景で、フワッと地味に見切れているようにわざと変な風にしています。それに気づいた人には「今のなんだあれ？」みたいな感じに。

"変"といえるか分かりませんが、「滅びし街の記憶」でのエイダをちょっとレトロなお洒落スパイ（？）っぽくしています。具体的にはコンパクトを使ってコーナーの敵を見たり、リップスティックが小型ミサイルになっていたり。ちなみに最終的にカットされて映ってませんが、コンパクトの外側もちゃんと60年代風デザインに作りこんであったんです。

──権藤さんの仕事でいちばん大切、必要なものとはなんでしょうか？

難しい質問ですが、方法論みたいなものでもいいのかな？　それで言うと映像作品の場合、監督はこうしたいという明確なビジョンを持っておくのが大事かと思います。スタッフが大人数の現場ではとくに。

実際には制作過程で色々問題が発生したり、最初のビジョンよりもっといいアイディアが出て変わっていく事も多いですが。

──瀬戸ディレクターへ物申すことは？

私は通常制作過程でゲーム部分にはまったく関わらないんですが、今回のプロジェクトの最初のころ、瀬戸ディレクターが南米モンスターに関するアイディアを募集していたんですね。

それでいそいそと山ほど案を持って行ったのに全部没になりました！　ありがとうございます。南米ステージの下には可哀想なモンスターが大量に埋まってると思って下さい。

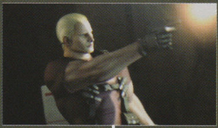
──最後に、今後に向けての抱負などをひとつ。

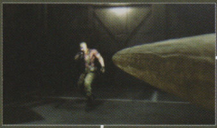
例えば「CGムービーはこういうモノなのだ」という悪い意味での様式化に固定しない、新しい映像を作っていきたいです。

それとここしばらく、登場人物や舞台がアメリカやヨーロッパの作品ばかりだったので、たまには日本人が主人公の作品もやってみたいですね。

オペレーション・ハヴィエ「焦心」より

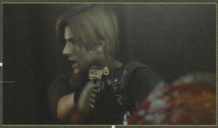
OPERATION JAVIER







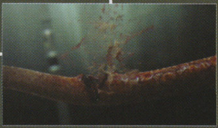




Krauser!
クラウザー!





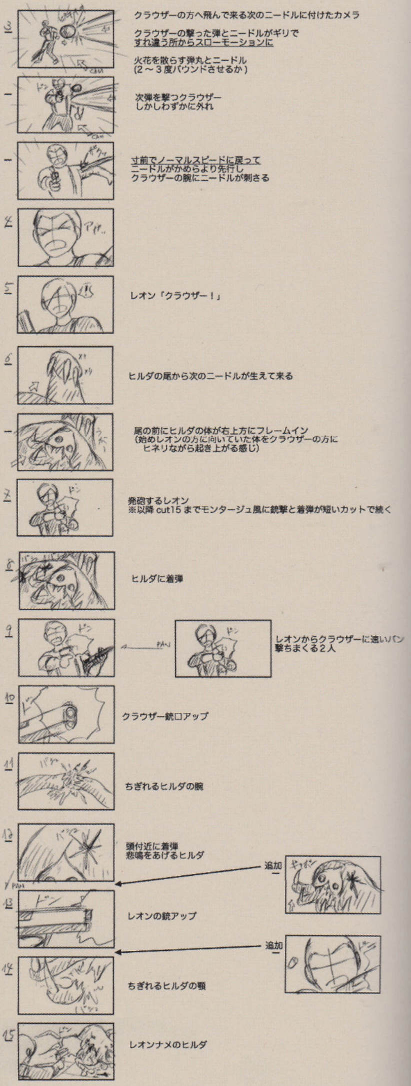


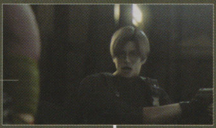












You OK!?
大丈夫か？



It's nothing…
大したことない





I guess this is it for me…
俺もこれで終わりか…





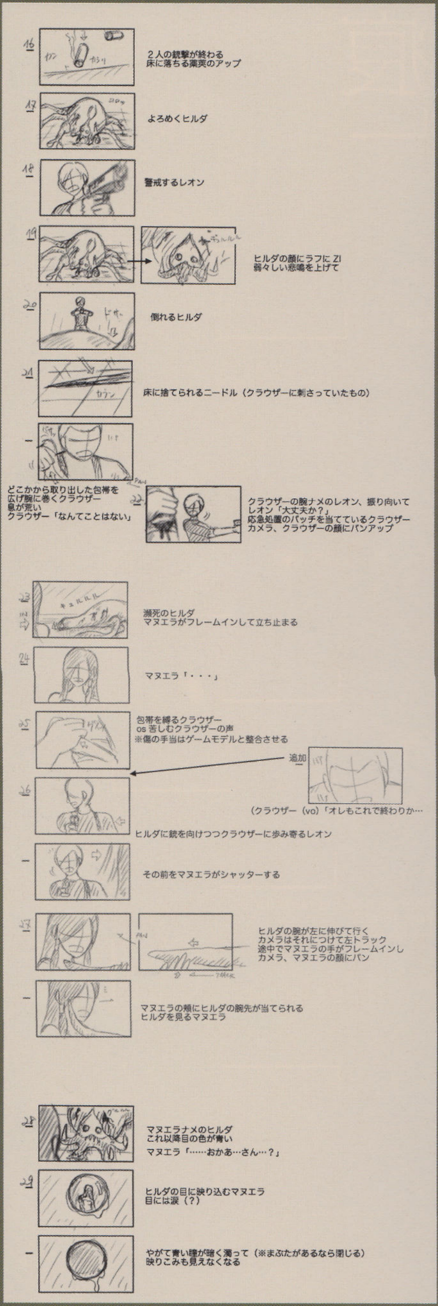
Mother?
お母さん？







I don't want to live if it means others have to die.
他人を犠牲にしてまで生きていたくない…



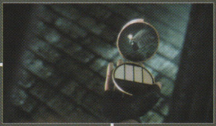
滅びし街の記憶
「弾痕」より

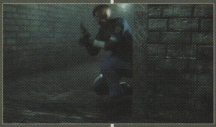
MEMORY OF A LOST CITY



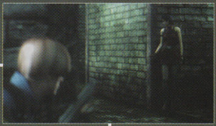


Ada?
エイダ？





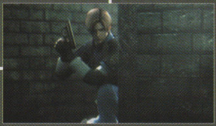






There's nothing here for you, thief!!
何も渡さないわよ！

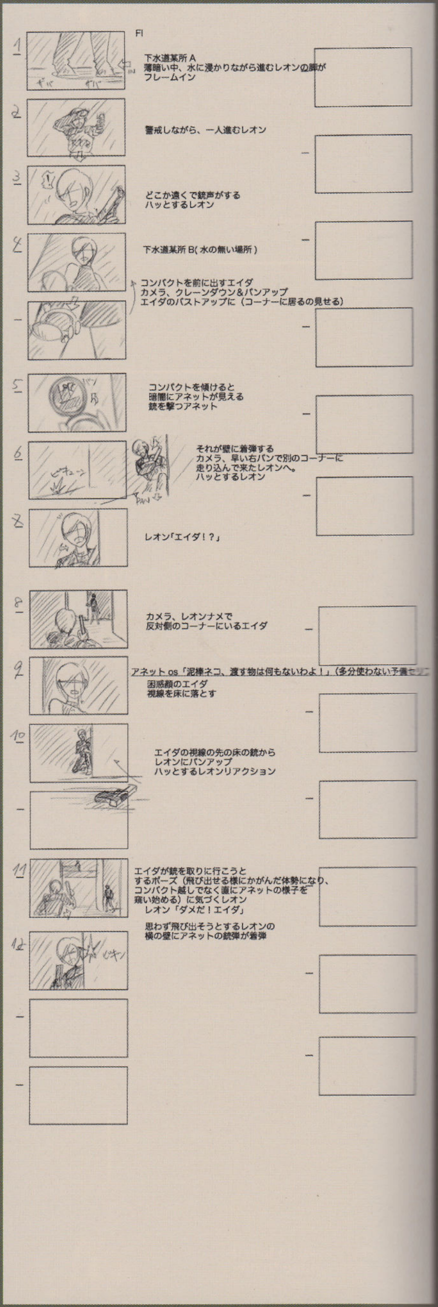








Ada, no!
エイダ ダメだ！









Farewell.
終わりね

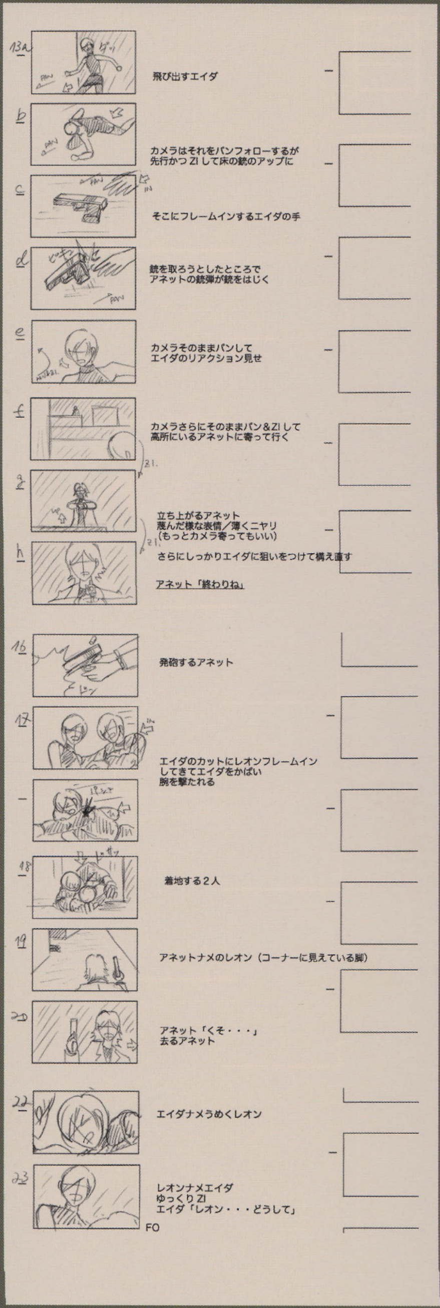





Damn it!
くそー




Leon... Why?
レオン… どうして？



忘却のゲーム「瞑目」より

GAME OF OBLIVION















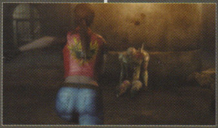


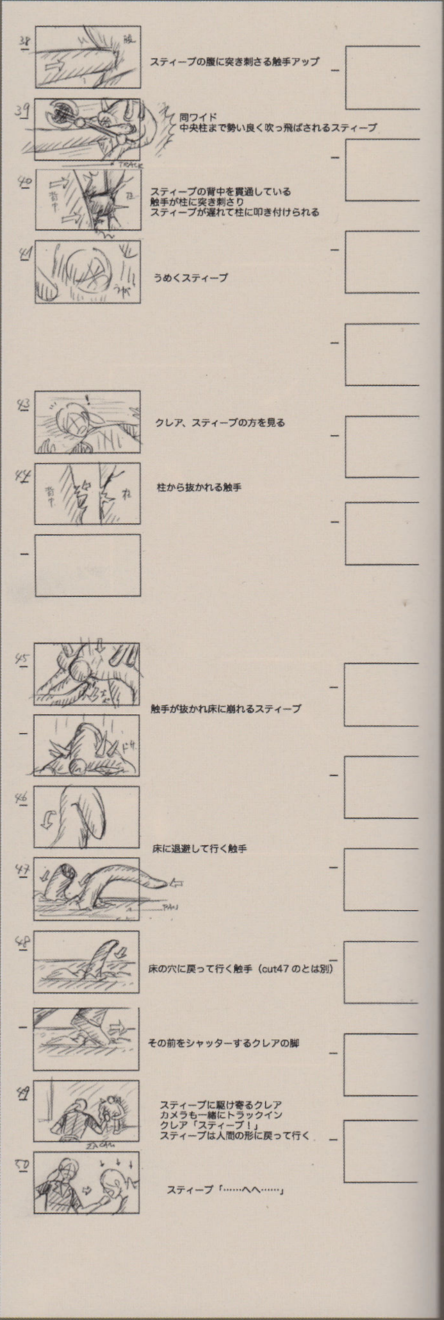






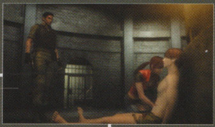
Steve!
スティーブ！











Hold on!
つかまって



We're gonna get you out of here.
ここから出るのよ

No…
いや…

I'm not gonna' make it. You know that.
オレはもうダメだ　分かるだろ



The virus is in me. There's no turning back.
オレの体からウィルスが消えることはない

No. You're coming with us.
イヤよ！ 連れて行くわ



Claire..
クレア…

Steve? Steve!? No...
スティーブ？　スティーブ！ うそよ

Stay here. I'm gonna go plant this in the power room.
ここにいろ　これを隣の動力部に仕掛ける



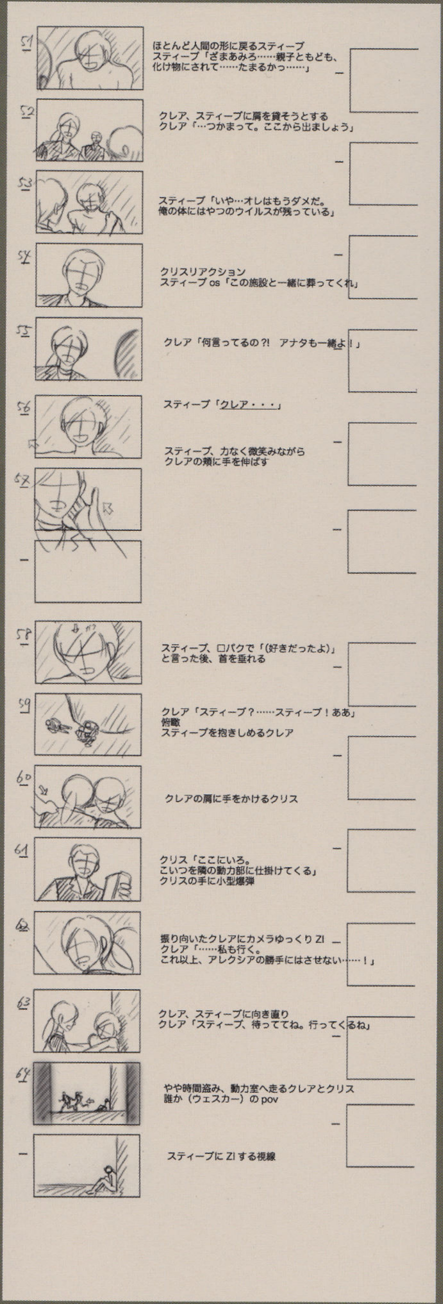
I'm coming with you.
私も行くわ

It's time this ended. Alexia has to be stopped.
もう これ以上──アレクシアの勝手にさせない！



I'm going to finish this Steve.
待ってて　スティーブ

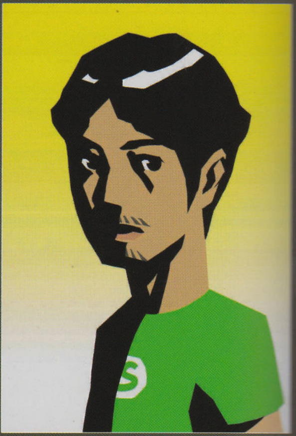
And then we'll all be free.
これですべて終わるわ



重千代サプライズギャラリー

SHIGECHIYO SURPRISE GALLERY

『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』のコンセプトデザインを担当した重千代氏。ここでは、無茶なことを笑顔で発注する瀬戸ディレクターへ、重千代氏がプラスアルファのプレゼントとして描いたサプライズ作品を公開。



PROFILE

重千代（しげちよ）
2003年にカプコンへ入社。『ロックマンX』シリーズ、『デッドライジング』『アンブレラ・クロニクルズ』などのコンセプトデザインを手掛ける。

―― **今回の作業はどのような流れで？**

重千代（以下"重"）　最初に描いたのはラクーンシティの背景イメージです。このとき瀬戸ディレクターから1週間、というか実質5日で10ステージ分描いてくれって無茶なオーダーが来まして（笑）。

瀬戸　彼はいろいろ優秀なんですが、描くスピードがとにかく速いんですよ。今回、ゲームの最終的なクオリティの目標を定めるのに、さまざまなアイディアまで盛り込んだイメージが真っ先に必要だったんで、彼に頑張ってもらって短期間に量産してもらいました。

重　でも結果的に、その無茶が今回のようなタッチにつながったんでよかったんじゃないでしょうか。瀬戸ディレクターには感謝しています。

―― **今回のタッチというと？**

重　昔はディテールのわかりやすい線構成のタッチでしたが、いろいろなチームを渡り歩く内に独自にタッチに応じた方程式、公式を作るようになったんです。とくに精度とスピードを求められるリアルな作品では、それまで描いていた線は現実には存在しないものなので、それを省き、コントラストメインの形としての表現に変えていきました。これまでも作品に応じていろいろな描き分けはしてきたほうですが、今回に関しては無茶なオーダーがはじまりで、極力無駄な線は省きながらも、形がしっかりとわかる描き方でなんとか乗り越えられました。しかし、あらためて見返すとちょっと恥ずかしいですね。当時は模索しつつの作業だったので、荒い部分がそこら中にあって……今は、更に進化したタッチになっていますよ！

―― **瀬戸さんの無茶なオーダーで、ほかに何か苦労したようなことは？**

重　いや、瀬戸と僕は頭の中がかなり近いというか、考えていることや映画の趣味とか同じで……。

瀬戸　僕がこういうことをしたいと伝えると、その提案に乗ってくれてさらにスゴいのを描いてきてくれる。今回はオルゴールとか射撃場に感心しました。

重　個人的に前作の『アンブレラ・クロニクルズ』では不完全燃焼だった感じがして、再挑戦する意味でとにかく描きまくりましたね。なるべく嫌ということは言わず、言われるがままに（笑）。

―― **キャラクターデザインも、新登場の人物からお馴染みのメンバーまで、いろいろと描かれていますね。どのようにデザインを進めていくのですか？**

重　例えばマヌエラは、瀬戸から年齢、性別、生活環境などの設定を説明されながら、頭の中である程度の像を作りはじめます。その段階で、基本のデザインはできてくるので、そこから可能な限り何十個もパターンを出していき、そこからどんどん絞り込んでいくんです。顔立ちや装いについては、過去に観た映画やいろいろな物の記憶から、雰囲気だけを引っ張り出して形にしていきます。レオンやクレアに関しても流れは同じですが、すでに基本はあるわけなので、イメージを損なうアレンジはしないように気をつけました。

瀬戸　でもマヌエラは少し大変だったよね。僕と重千代とで1回決定したデザインが、実際にモデルを造って動かしてみると、ちょっと16歳の女の子にはふさわしくないアダルトさが出ちゃって（笑）。最終的にそこを直すためにずいぶん変えたんだよね。

重　でもそのおかげで、完成したマヌエラには少女らしさが出たので、結果的にはよかったですよね。

―― **"ゲーム"のキャラクターのデザインということで、何かほかに苦心した点などは？**

重　ほぼ無限に表現が可能な絵に対して、ゲームには表現とか処理に伴ういろんな制約がついてくるので、イメージをいかに損なわずに収めていくかが重要になりますね。今回はモデル監修もさせていただいたのですが、こちらからのイメージを伝えきれない部分、制作側の表現しきれない部分のすり合わせが大変でした。

―― **いろいろ苦労も多かったと思いますが、その中でお気に入りというか、会心のデザインは？**

重　やはり、キャラ作業でいちばん最初に手掛けたクレアでしょうか……気を使う女性キャラクターでもありましたし、オールリメイク作業、修正回数含めいちばん記憶に残る子でしたね。画面で見たときに「あ！この子好き」って、一目惚れするくらい可愛くなっていましたから（笑）。背景デザインでは、アシュフォード邸内にぶら下がる不気味な巨大ドールがお気に入りです。今作での倫理面の限界を攻めてみたつもりですので、じっくりと観察していただけるとありがたいです。

瀬戸　あとクリーチャーを描くのも得意というか、けっこう好きだよね。

重　好きですけど……全部好きですよ。僕、描いたものに好き嫌いがないんですよ。没になったデザインも含めて好きですよ、恥ずかしいですけど（笑）。

―― **お聞きしていると、ずいぶんポジティブにお仕事をなさっているように感じます。**

重　デザイナーって誰よりも先に、その作品世界に踏み込める作業なんで楽しいんですよ。ワクワクするというか。だから僕はその点で辛いっていうのはないんです。キャラクターにしてもモンスターにしても最初に見られるというか、最初に創造できるというのが楽しい。背景デザインの作業もキャラクターデザインもクリーチャーデザインも、順位なんかつけられないくらい、それぞれ楽しみがあって全部好きです。

—— ところで、現在のような技術やセンスは、どこで身につけられたものなのでしょうか？

重　じつは僕、昔からとくに絵を描くのに興味があったというわけではなく、自分が絵を上手く描けるという自覚もなかったんですよ。それがデザインの道に進んだのは、学校の先生のすすめがあったからです。そして最初にゲーム業界以外で働きはじめたころ、たまたま携帯ゲーム機を触る機会があったのですが、キャラクターが動くことに感動しまして（笑）。そういうわけで、ゲーム会社の門を叩いたというわけです。あとは造形に携わっていたことがありますね。カプコン入社後は『ロックマン』シリーズ、『デッドライジング』『アンブレラ・クロニクルズ』などを手掛けました。いろいろなことを経験してきたことが、今に活かされているのかなと。

—— 絵に興味がなかったというのは意外ですね。

重　僕は自分のことを職業デザイナーっていっているんですけれど、会社以外では絵を描かないんです。会社の机に座らないとペンが走らないんですよ。変わっていますけど（笑）。たまに頼まれて友達の似顔絵を描いたりはするのですが、基本的にプライベートで絵を描いたりはしないんですよね。

—— では、影響を受けた人物や作品は？

重　それを聞かれるといちばん困るんです……僕ちょっと変わっていて、上も下も作らないんですよ。目標とか、そういうものを。作風は人それぞれですし、例え他人の技術を模したにせよそれは表面上のもので、作品における深みにはつながらないと思っているので、あえて何かを参考にすることはありません。資料と呼ばれるものも、頭の中にすべてしまい込んであるので、細かな情報以外は公式にあてはめて作り出しています。

—— 頭にしまい込んであるということですが、普段から何か勉強や研究を重ねられているのですか？

重　基本的に勤務中はペンを走らせることのみに集中していますし、仕事のための研究は意識してやっていませんね（笑）。ただ僕ね、とにかく日ごろからいろいろなものを見るんです。毎日お昼休みにいつも散歩をするんですが、つねに歩きながら周りを観察しています。これは新人にも毎年教えていることですが、とにかく観察しろと。観察で得られる情報量が膨大なので、自然と研究につながっているのではないでしょうか。デスクで迷うことなくフル稼働できるのも、そのおかげなんだと思います。

—— 日常あまり目にすることがないモチーフに関してはどうでしょう？　例えば銃とかワニとか。

重　そうですね。銃はモデルガンなら触ったことありますし。ワニもだいたい見てますよ。クロコダイルだったりアリゲーターだったりガビアルだったり。

—— 観察の成果か、知識量がすごいですね。

重　さすがに銃火器やメカニックなどの細かいディテールになると、調べないと描けないです。例えばバイクのエンジンだと、だいたいの形とシルエットはわかっていますが、資料なしでは細かい部分までは描けません。ただ銃とかになると、モデルガンをさわっていたときに基本の構造まで見ているので、そうすると多少形が違っても描けることもあります。造形をしていた経験が、すごく大きいと思います。

瀬戸　立体で把握してると強いよね。

重　いやいや、まだぜんぜん勉強不足で（笑）。意識して覚えようというわけじゃなくても、何かを見ると自然に形というか構造をまず覚えちゃうんです。そうすると頭の中に情報として入ってきて、何か描くときにするっと出てくるようになりますね。

—— 先ほど仕事以外では絵は描かれないとおっしゃっていましたが、プライベートでのお好きなものや趣味を教えていただけますか？

重　作っているゲームが『バイオハザード』なので、仕事では血生臭い絵ばかり描いていますが（笑）、実際はいわさきちひろさんや、マリー・ローランサンなど、まったく対照的な絵が好きだったりもします。あと趣味としては映画ですね。それからアメリカンコミックやアメコミ関連の海外フィギュア収集も好きで、フィギュアに至っては必ず手を加えてオンリーワンにして満足しています。

—— アメコミの中でお好きなキャラは？

重　いちばんはスーパーマンですね。僕、小さいころはスーパーマンは本当にいると思っていましたし（笑）。幼稚園のころ、クリストファー・リーブ主演の映画を観て本気で信じていたんですよ。アメリカかぶれと思われがちですが、それらはひとつの形として好きなのであって、本人は座敷と茶が好きな至って古風な日本人です。

瀬戸　でも、やっぱり重千代との共通言語というと、たいてい映画なんだよね。

重　瀬戸がイメージを伝えるときに、あの映画のあのシーンっていうと、たいていわかるんですよね。僕もジェニファー・コネリーが好きで、『フェノミナ』が大好きなんです。

—— 好きな映画ジャンルは？

重　いろいろ観るんで、それ聞かれると困るんですけど……B級映画が大好きなんですよ。あの予算がなくても頑張って映画を作るんだっていう制作者の根性と、それを選んでくる配給会社の心意気が好きなんですよね。僕はその気持ちを受けるんで、B級観て「あー、面白い！」って（笑）。

瀬戸　具体的に好きなB級って何？

重　それ聞かれると困るんですよね、多すぎて（笑）。あ、最近観た映画では『The FEAST/ ザ・フィースト』というのがよかったです。ありえない展開が好きで、あの3部作が好きなんです。

瀬戸　じゃあ『トレマーズ』とかも？

重　いいですねー。あ、『トレマーズ』といえば、最近観たケビン・ベーコンの『狼の死刑宣告』も、単館上映で3週間くらいしか上映されていなかったんですけれど、すごく面白かったです。

—— そういったお好きな映画とかが、何かの形で仕事に影響することもあるのでしょうか？

重　意識はしていないのですが、刷り込みされたものはあるので、自然と出ているかもしれませんね。影響を受けたのとは違うと思うんですが、アメコミ作家で映画監督もしているフランク・ミラーが好きなんです。彼の『300』とか『シン・シティ』とか、ああいったコントラストが強い表現にあこがれますね。

—— アメコミと映画以外に趣味は？

重　スキーが好きです。ほかに夏場のスポーツだと、昔は水泳をやっていました。今は周囲に泳げる環境がないので、ここ数年は泳いでいないですけど。風景のいい場所で体を動かすことが好きなのかもしれません。環境は大事ですね、心が落ち着くというか。

—— アウトドア派なんですね。屋内スポーツのほうはいかがですか？

重　屋内スポーツは……というか、僕、チームプレイがダメなんですよね（笑）。スキーも水泳もそうですけれど、自分自身と戦うほうがなんだか高められる感じがするというか。そういうものが好きなんで、個人技ばかりやっているんです。

—— 好き嫌いははっきりされているんですね。

瀬戸　嫌いなものけっこうあるよね。

重　ありますよね。白黒はっきりしてるんです。好き嫌いはわりと激しい。あ、食べ物はないですよ（笑）。

瀬戸　仕事のスタイルとかに好き嫌い多いよね。時間内に仕事を上げないのは嫌だし、何か作業をやっているときに別の仕事ねじこまれるのも嫌だし。そういえば、何かですごく嫌がったのなかったっけ？

重　仕事をしているとき、瀬戸がいつの間にか僕の後ろに立っているというやつですね。あれは物を描く人はみんな嫌いですよ（笑）。瀬戸って、いつもステルス機能を使って僕の後ろに立っているので、それはやめてくれっていっているんです。

瀬戸　あと簡単でいいから、ささって描いてよって頼まれるのも嫌ってたね。

重　それはそうですよ。あとに残るものなんで、きっちりしたい。瀬戸は簡単でいいよっていうんですけど、僕には簡単なイラストなんてないんですよ。

瀬戸　色つきのイラストに2時間かかるというから、じゃあ線だけでいいから30分でできないかって頼むと断られるの。重千代の場合、最初からカラーの完成イラストが頭にあって描いていくから、途中の線画とかラフ画っていうものがないんですよ。だから僕が、ラフでいいからって言うとすごい怒るの。そこまで怒らんでもいいのにって感じで（笑）。

重　いわば仕事のやりかけの物を出せといわれてるような感じですから。いつからこのスタイルでやりはじめたのかなあ。僕はいつも自分をマグロに喩えているんですけど、止まれないんです。デスクに座ると終わるまでやめられない。会社には始業1時間前に出社して、昼までずっと仕事して、お昼休みにご飯食べて12時20分から13時まで散歩して、戻ったらすぐ仕事再開して18時にカチッと帰る。

—— それはすごいですね。何かお仕事に対する哲学とか信念とかそういうものは？

瀬戸　哲学っていうと、重千代はスカイフィッシュにこだわりあったよね（笑）。

重　それ哲学ですか？（笑）。

瀬戸　スカイフィッシュとかリトルグレイとかのこと熱く語るんですよ。本当にいるんだって（笑）。

重　あのときは信じてたんですよ（笑）。僕はオカルト好きなんですよね。いつもオカルトサイト見てます。もう、せっかく真面目な話になるかと思ったら、いきなりスカイフィッシュの話（笑）。

—— それでは、真面目に締めのお言葉を（笑）。

重　裏方の僕がいうのも何ですが、内容、質ともに前作を上回る、アクションホラー映画さながらのダークロをよろしくお願いしまーす！

—— ありがとうございました！



レオン＆クレア ML

ラクーンシティの市街地で、ゾンビの包囲を突破しようとしている場面です。例えばレオンが「あの角まで走れ!」と叫んで、クレアがそれに答えるといったやりとりをイメージしています。



死線 ⓂⓁ

「滅びし街の記憶」のレオンです。警察署に侵入したレオンが、周囲の気配をうかがいながら建物を探索する場面を描いてみました。



戦火 ⓂⓁ

ラクーンシティに到着した直後のクレア。
炎上する街を見据えつつ、これから起こるであろう戦いを意識している感じを表現してみました。



暴君 ML

タイラントの迫力あるシーンを描きたくなりまして、勢いよく仕上げたイラストです。
爆炎の中から飛び出してくるイメージですね。



ライダー ⓂⓁ

バイク好きなクレアのプライベートシーンです。
ナイフを装備して、これからラクーンシティに向かう直前を描いてみました。



エイダ ⓂⓁ

警察署へ潜入中のエイダが、地下で行動している場面。物音を聞きつけた彼女が振り返っている様子です。
描写的なポイントとして、頭上から降りそそぐ光の表現に気をつけました。



少女 ML

実際にはこういうシーンはないのですが、部屋の扉を開けたらシェリーがいて、
怯えた感じでこちらを見ている場面です。 素直に人を信じられない彼女の心理状態を表現しています。



ガレージ ML

ゲーム中に登場するシチュエーションを想定し、背景を含めたコンセプトデザインの一環として描いたものです。クレアが乗っていた足場が崩れ、
つり下げられた状態で戦う場面ですね。このイラストのイメージは、「忘却のゲーム」でクレアがアレクシアの触手に捕らえられる場面に使われています。



クレア GO

「忘却のゲーム」のクレアが、南極研究所の冷たい室内を探索している場面です。
視線の先に敵を捉えながら進む様子を描きました。



逃亡者 GO

スティーブが刑務所から逃亡してきた直後の場面ですね。アウトローな感じを出しています。
視線の先にこれからの道程や、未来を見ていることいったところでしょうか。



ミッション GO

「忘却のゲーム」に登場するクリスです。164ページのクレアと同じように、
施設に侵入していく場面を想定して描きました。



化身 GO

アレクシアが最初に変身する場面です。炎の力を解放したアレクシアが、
燃え上がる服の中から出てくるところをイメージしました。



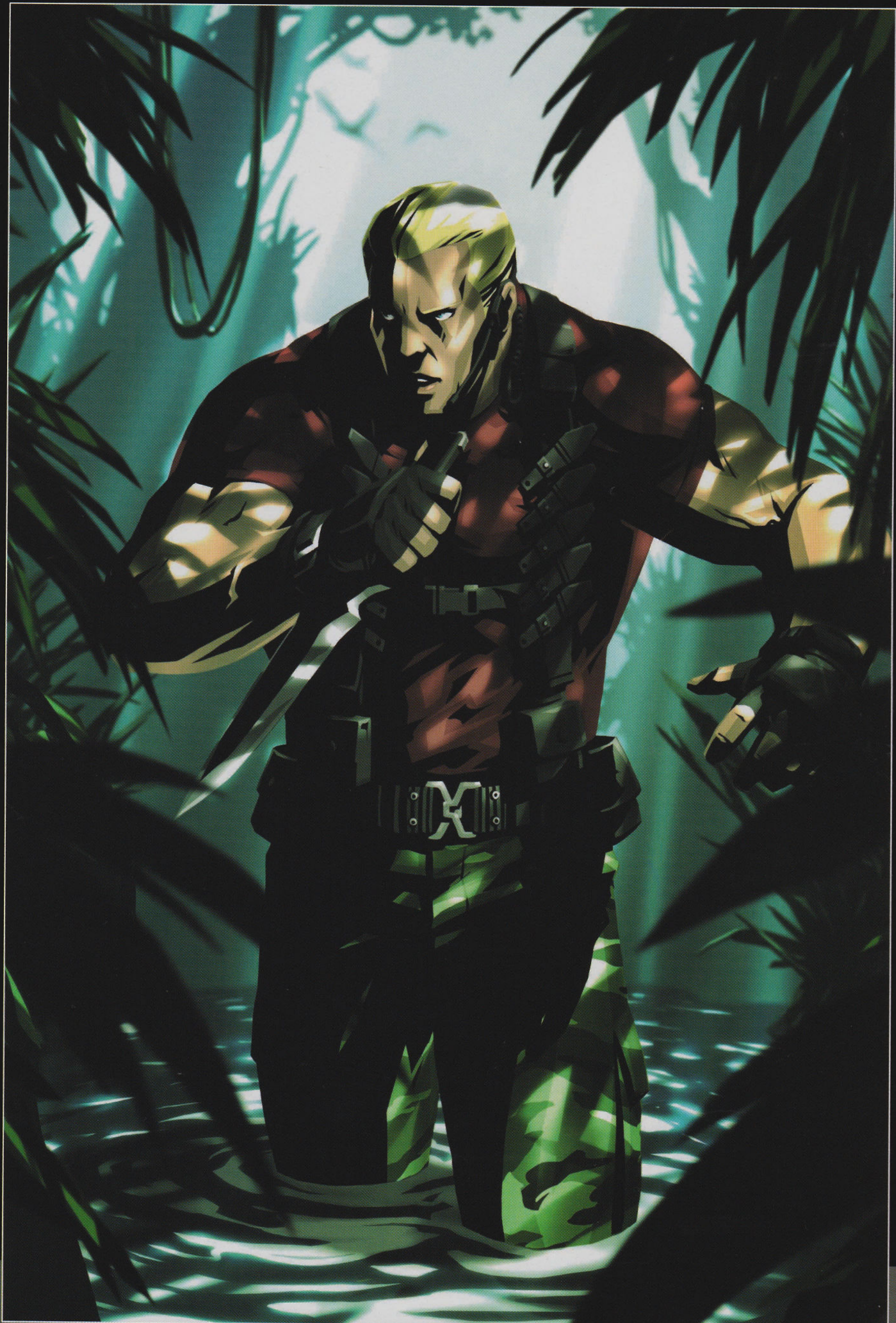
闇 GO

ウェスカーの"人間ではない"部分を表現したくて描いたイラストです。
彼の持つ闇の力が吹き出してくるイメージですね。



教会の見える丘で OJ

ゲーム中のマヌエラはずっと痛みに耐え続けていて、かわいそうでした。
そこで、たまには平和なマヌエラを描こうと思いまして、このイラストが生まれました。



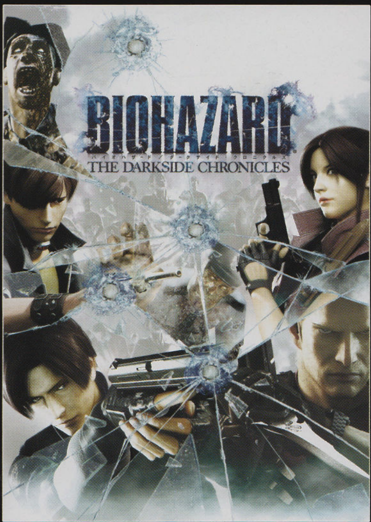
潜入 OJ

「オペレーション・ハヴィエ」の導入部ですね。ミッションがスタートした直後、
クラウザーがジャングルの中を進んでいく場面です。

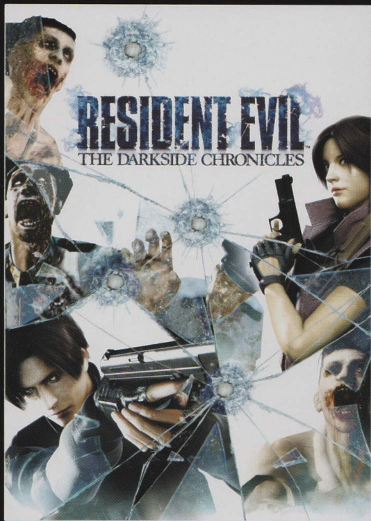
OTHER PRODUCTS

その他の商品
OTHER PRODUCTS

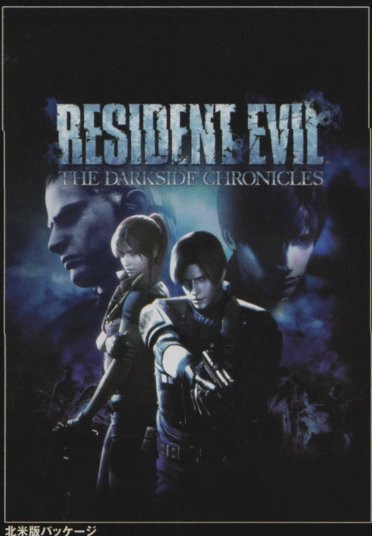
ここでは『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』の日本版、海外版のパッケージと、広告に使用されたイメージイラストを紹介。日本版と海外版ではパッケージのデザインやタイトルが異なるだけでなく、残酷シーンの表現やセリフに若干の違いがあるようだ。



日本版パッケージ



ヨーロッパ版パッケージ



北米版パッケージ



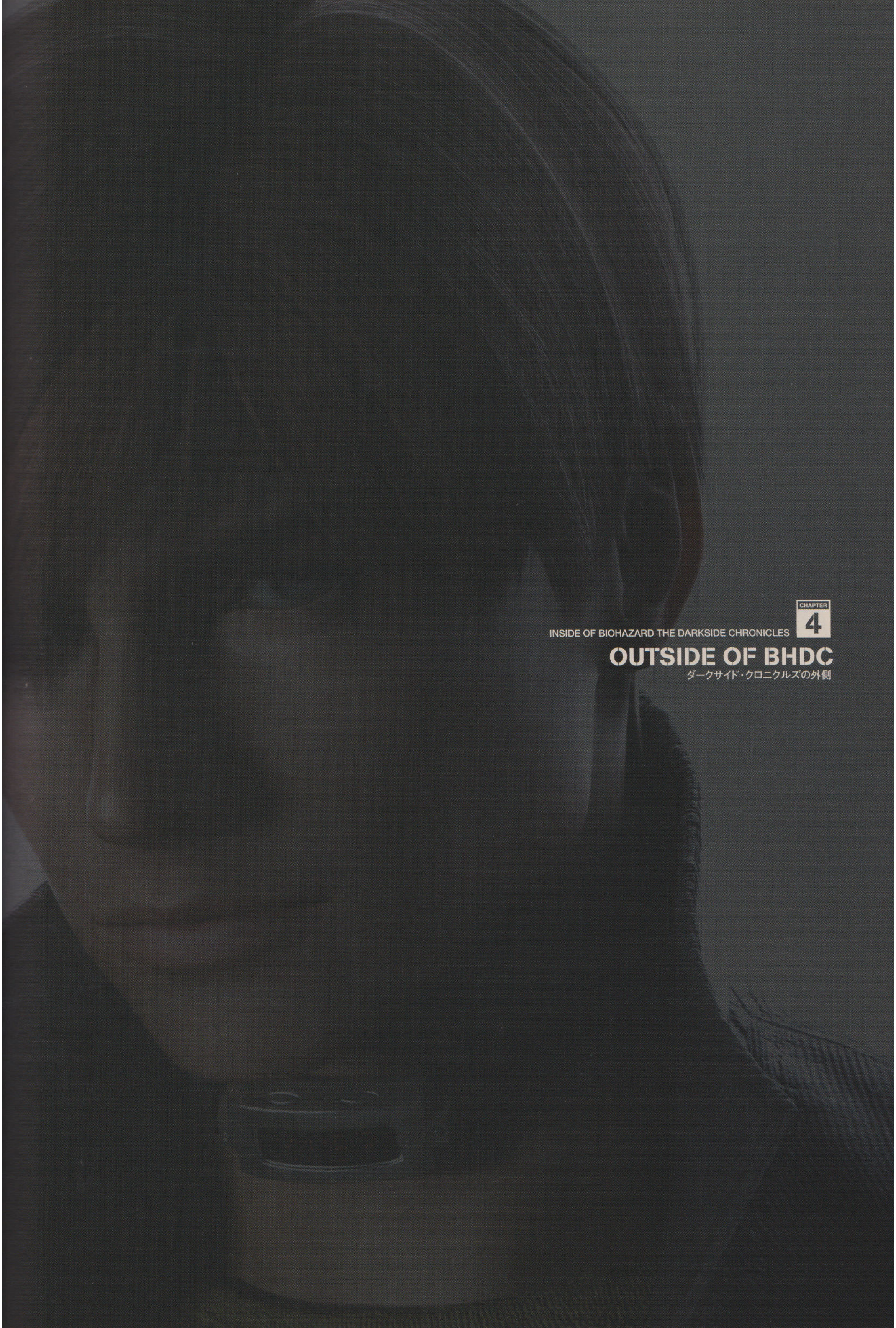
雑誌広告用ビジュアル



雑誌広告用ビジュアル



雑誌広告用ビジュアル



CHAPTER 4

INSIDE OF BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES

OUTSIDE OF BHDC

ダークサイド・クロニクルズの外側

ディレクター
瀬戸康洋

×

プロデューサー
川田将央

INSIDE OF BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES **SPECIAL INTERVIEW**

スペシャル・インタビュー

2010年1月某日。カプコンの一室に、『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』を開発した川田将央氏と瀬戸康洋氏においでいただいた。その目的はただひとつ、作品の生みの親である両氏の心に根ざすものを、掘り出し、引っこ抜き、白日の下にさらすため。創造力の源泉が、今明らかになる。



――では、さっそくですが「根っこ」がテーマということで、おふたりの経歴からお聞きしたいのですが。

瀬戸　僕は神奈川出身なんですが、ゲームが好きでゲーム会社に入りたいなと思っていて、うまくカプコンに採用されたんで大阪まで出て来ました。当時はアーケードゲームが人気で、入社してから手掛けたのが『ストリートファイターIII』と『ストリートファイターIII 2nd Impact』ですね。とくに『2nd Impact』は自信作です。それから、外注さんと組んでゲームを作る部署に来たんですが……今回の対談で触れるかどうか迷ってたのですが、そこで『ガンサバイバー2 バイオハザード CODE:Veronica（以下『ガンサバ2』と略）』を手掛けまして。

川田　『ガンサバ2』は瀬戸にとってトラウマみたいになっているんだよね（笑）。

瀬戸　ユーザーに満足していただけるのが作れなかったというのもあるんですが、当時雑誌のインタビューで誇ったように、できる限り頑張って作りましたよといってしまったんです。結局載らずにすみましたが、こんなことをいってしまったというのがトラウマで…。ユーザーには完成した作品がすべてで、作った経過なんて関係ないのにね。おかげで、今でもこのインタビューのことを夢に見たりします（笑）。

川田　でも、それをバネにして、今回の『ダークサイド・クロニクルズ（以下『ダークロ』と略）』が完成したようなところもありますからね。

瀬戸　『ガンサバ2』は『CODE：Veronica』の話なんで、今回それがすごい頭に残っていたせいでリベンジみたいな感じでやっていましたね。じつはムービー監督の権藤さんも『ガンサバ2』には関わっていまして、奇しくも一緒にリベンジすることになりました。

川田　最初はそれを覚えてなくてチームになったんですが、『ダークロ』の仕事がはじまってからお互いに『ガンサバ2』やってたんですか!? と。

瀬戸　でも本当に『ガンサバ2』のときに得た経験値というのが、前作の『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ（以下『アンクロ』と略）』を作るときから役に立っているんですよ。例えば『ガンサバ2』ではキャラクターが自由に移動できるんですが、これがゲームの難易度を上げて敷居が高くなっていた。それが『アンクロ』ではハードがWiiということもあり、難しい操作はユーザーを減らすだろうという形で経験が反映されていますね。

――今回の仕事の根っことして、『ガンサバ2』は重要なポイントだったわけですね。では、川田さんの経歴は？

川田　僕は瀬戸が入社した2年後の95年の入社です。当時は家庭用ゲームが盛り上がっていて、プレイステーションとかセガサターンが出るちょっとまえなんですが、じつは僕は家庭用ゲーム機って持っていなかったんです。でもCGを勉強したいと思って、パソコンのX68000を持っていたん

ですよ。まあ勉強をするといいつつゲームをやっていたんですが（笑）。で、ゲームって面白いなと思いはじめて、カプコンに就職しました。

――そして『バイオハザード』シリーズを？

川田　最初の出会いは、別のゲームのバグチェックをしているときですね。ちょうどその隣で1作目の『バイオハザード』のバグチェックをしていまして。当時のカプコンのイメージは『ロックマン』とか『ブレス・オブ・ファイア』とかでしたから、ずいぶん画期的なものを作っているなと思ったのを覚えています。その後、作品としては『ロックマン』『ディノクライシス』『鬼武者』などを手掛けていきまして、ちょうど『鬼武者』を作り終えたときの休暇のときかな？　リメイク版の『バイオハザード』を作るというのを聞きまして。少人数のスタッフで、制作期間も短そうで大変そうな仕事だなあなんて思っていたら、休暇が明けて戻ってみたらグラフィックのリーダーをやりなさいと（笑）。

――休暇中に決まっていたのですか？

川田　うちは休んでいるあいだは何をされても文句が言えないんです（笑）。この作品が結果的にはいい評価をいただいたんですが、はじめてのハードで、いろいろ条件も厳しくて、僕が持っていたものをすべて出し切ったという感じの仕事でした。任天堂さんがかなり協力してくださったんで、そういう意味では大変作りやすかったのですが、終わったときにはもう何も出てこない状態で疲れ果てて。これが僕のダークサイドですね（笑）。

――今のようなプロデューサーとしてお仕事を手掛けるようになったきっかけは？

川田　自分からプロデューサーをやりたいとお願いして。

――やらせてもらえるものなのですか？

川田　じつはうちの会社はそのへんがおおらかで、じゃあやっていいよと（笑）。そこでプレイステーション2の移植版『バイオハザード4』を制作することになりました。ただ『バイオハザード4』はゲームキューブの性能をギリギリ限界まで使っているのに、移植できるんかと（笑）。

瀬戸　あれはよく移植できたよね。人間やればできるもんやなあと（笑）。

川田　ほんとにスタッフ全員が頑張ってくれて、おかげさまで売り上げもよくて、はじめて担当したゲームとしてはいい結果になったんじゃないかと思います。ただプロデューサーの仕事ぶりとしてはグダグダだったんですけど（笑）。うちの会社って、好きにやらせてくれるのはいいけど、何も教えてくれないんですよ。いや教えてくれないわけではないんですが、自分から壁に当たっていけという教え方で。

瀬戸　わが子を谷に落とす獅子だよね。

川田　ディレクターをやっていた、三上さん（1作目の『バイオハザード』から『バイオ4』まで、シリーズ全作品を通してディレクターあるいはプロデューサーを務めた『バイオ』シリーズの立役者、三上真司氏のこと）の存在が大きいですね。当時、三上さんって海外の市場をすごく意識していたんです。そのおかげで、それまでの『バイオ』とは違う、『バイオハザード4』のシステムが確立できたのかなと思います。じつはスタッフからは反対もあったんですよ、これは『バイオ』じゃないとか。だけど、そこでディレクションに関して重要だなと思ったのが、どんなに反対されても信念を貫くことが必要なんだなと。三上さんからはいろいろと勉強させてもらいました。まだ背中も見えてこない状態ですが（苦笑）。その後、紆余曲折を経て『バイオハザード5』を制作することになるんですが、その合間に『アンクロ』の話もきまして。

――同時進行だったんですか？

川田　そうなんです。で、『アンクロ』の最初の企画として、じつはアーケードでも展開するというのがあったんです。結果としてアーケード版は諸事情で見送り、コンシューマ専用になりましたが、それで若干中途半端な仕様が残っちゃったんですよね。でも今作の『ダークロ』は最初からコンシューマ専用として仕様を作ったんで、その点はちゃんと改善できたんじゃないかなと。おかげさまで今のところなかなか好評です。シェイクカメラで酔うって話以外は（笑）。

瀬戸　酔いの原理って、解明されてないですもんね。今回もいろいろテストしてみて、結果的に『ダークロ』は慣れるとあまり酔わないってことになったんですが、人によっては自由に動けるゲームでも酔うっていうのがありますしね。

――おふたりはゲーム酔いには強いんですか？

瀬戸　僕は基本的に弱いんですけど、『ダークロ』では酔わないんですよ。

川田　僕は強いほうですね。自分が遊んでいると酔いにくいんです。でも、横から見ているだけだとすぐ酔います。

瀬戸　ありますよね車の運転と同じで。

川田　シェイクカメラは入れてよかったとは思っていますが、もっと進化できるんじゃないかとも思うんですよ。よくある意見で、照準がブレて狙いにくいというのがあるんですが、そのあたりはもう少し詰める余地はあるのかなと。

瀬戸　もともと『アンクロ』のときにもカメラは揺らしているんですよ。で、今作を作るときに、もっとカメラって可能性あるよねって話を川田としていて。

川田　もともとルート固定のガンシューティングゲームって、ユーザーが操作できるところが少ないじゃないですか。だからカメラの演出部分で、ほかのゲームよりも尖った作りができるんじゃないかというのが前作のころからあったんです。ただ多様性ということも考えて、例えば酔って遊べないという人のために揺れをカットできる機能も入れればよかったかなとは思っていますね。それと移動に関しても完全に自動ではなく、もう少しプレイヤーの意思が反映される移動はできないのかなとか。そういうところも含めてもっと進化できる可能性があるとは思うんです。

瀬戸　文学はあまり読まないな。

川田　この程度ですよ（笑）。

――小説以外では、例えば発想のもとになるようなものはご覧になりますか？

瀬戸　映画観るよな。

川田　うーん、映画は最近観てないんですよ。

瀬戸　今回『ダークロ』を制作するまえに、ふたりで『クローバーフィールド』観たじゃない。

川田　あー、あれ観てて、これぐらいカメラ揺らしたいなっていうのがありましたね。

瀬戸　『ダークロ』で最後に出てくるV・コンプレックスも、『クローバーフィールド』みたいにしたいなというのがありました。あの映画って、怪物の全体を見せずにチラチラッと一部だけ見せるじゃないですか。ああいう風にしたいなって思っていたんですけどね。

川田　今回は前作以上にホラーにしたいという考えがあったので、ホラー的な演出をもっと研究したいと思っていました。音でもっと怖がらせたいとか、カメラで演出したいとか考えて、映画を見て研究しちゃいましたね。

瀬戸　『ミスト』とかも観たよね。これは僕がキング好きだったこともあって。

川田　ゾンビの原点ということで、ロメロのゾンビ映画のDVDを買ってきたりもしましたね。『アンクロ』のゾンビは、ガンシューティング向けにアレンジしていたんですが、今作ではもっとゾンビらしい動きを目指して、ロメロ系のゾンビの研究をしました。うめき声なんかも、もっとゾンビらしくならないかと。

瀬戸　ロメロ3部作の2作目になる『ゾンビ』はいい映画だよね。ノーカット版で観ると、テレビで放映されないシーンとかもあって面白いよ。

川田　いろいろなバージョンがあるんですよね。レンタル屋に行ったら3バージョンぐらいありましたから。ノーカット版とロメロ版とアルジェント版だっけ？

瀬戸　アルジェントが好きだなあ。

川田　またマイナーなところを（笑）。

瀬戸　アルジェントはマイナーじゃないよ！（笑）

川田　いや僕も好きですけどね。最初に『デモンズ』を観て、そこから『フェノミナ』とか『サスペリア』を観て。『サスペリア』は怖くていいですね。あと『フェノミナ』は主演のジェニファー・コネリーがいいです。アルジェント作品は音楽も好きだし。

瀬戸　音楽もいいけど、やっぱりジェニファー・コネリーがいいんですよ！　今回マヌエラが白いドレスを着てるじゃないですか。あれはジェニファー・コネリーのイメージなんですよ。若い子がマヌエラの動きはどうしたらいいんですかって聞いてきたときに、『フェノミナ』みたいにしてよーって注文つけて。

川田　最近の人は知らないよねえ（笑）。

瀬戸　『サスペリア』の音楽は、いまだにBGMとかで使われているから知っている人もいるんじゃないかな。ストリングから入って重低音が入ってくる曲。すごくいい作品でこういう業界だとみんな知っているから、アルジェント好きっていっても普通すぎちゃって、それでいいのかなと（笑）。

川田　あとジョン・カーペンター作品も応援したいですね。とくに『遊星からの物体X』は中学生のときに観て、すごい衝撃を受けました。

川田将央

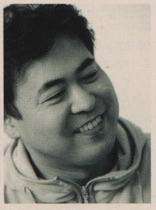
MASACHIKA KAWATA



『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』のプロデューサー。予算、人員、納期といったものの各種調整のため、日々、頭痛や胃痛と戦う総責任者。

瀬戸康洋

YASUHIRO SETO



『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』のディレクター。新作エピソード「オペレーション・ハヴィエ」の世界観構築は、彼の手によるもの。

――少し入社以前のお話もお聞きしたいのですが、例えばおふたりの出身は？

川田　僕の出身は大阪ですね。大学は大阪芸術大学です。

瀬戸　うちの最大学閥っていわれています（笑）。

川田　瀬戸は学歴主義で、見下されるからなー（笑）。

瀬戸　いや学歴主義じゃないよ？（笑）。僕は法政大学なんですけど、そこで小説創作ゼミってのに入ってまして。そのゼミで、物書きのこととかけっこう勉強させてもらいました。そのゼミの金原先生ってのは児童文学の先生なんですが、娘さんが『蛇とピアス』を書いた金原ひとみさんなんですよ。ほかにも小説家になったゼミ出身者は多くて、偶然にも僕の一年後にカプコンに入社した古橋秀之さんもそうで、会社辞めてから小説家になっています。

――文学少年だったんですか？

瀬戸　文学少年というか、僕はスティーブン・キングが好きだったので、キングばっかり読んでいましたね。

川田　僕、小学生のときに星新一とか読んでましたよ。先生にすすめられて読みはじめたんだけど、星さんが亡くなったときは悲しかったですね。

――瀬戸さんはキングは何を読まれましたか？

瀬戸　新しいのはあまり読んでないんですけど、昔の作品で『呪われた町』と『It』と『ファイアースターター』が好きですね。もう『ファイアースターター』は最高なんですよ。

川田　文学は？

瀬戸　今観てもすごいよね。
川田　僕らが今作っている触手系は、みんなあそこがイメージのもとですしね。

――ホラーの影響というと、今作のピラニアを見て『殺人魚フライングキラー』を思い出しました。
瀬戸　あー、ピラニアはね、途中までフライングキラーって名前がついてたよね。
川田　『アバター』の監督さんに影響受けましたね（笑）。
瀬戸　ジェームズ・キャメロンのデビュー作だよね。
川田　まさかその後に『アバター』作るとは（笑）。

――映画以外で発想のもとになるようなものは？
川田　やっぱり我々はゲームをプレイして、それをまたゲームに戻すってことをしていかないと時代遅れになりかねないんで、意識して海外のゲームはプレイしますね。そもそもカプコンのゲームは海外市場を意識したものが多いので、企画段階からその点は考えていました。
瀬戸　例えば僕は、入社直後にいきなり海外に送られたんですよ。まだ入社１年目だというのにサンフランシスコのサニーベールというところで、当時流行っていた対戦格闘ゲームのロケテストの仕事でした。今にして思うとアメリカとの接点や、文化の違いとかを、上の人が教えたかったんじゃないかなと思います。
川田　うちのゲームって、純粋な日本向けのものって意外と少ないんじゃないかなと思うんですよ。デザインやジャンルも含めて。

――そういえばRPGよりアクション系が多いですね。
川田　最近の海外のゲームはわかりやすいというか、英語が苦手な僕でも遊びやすいものが多いんです。だから逆に、向こうのゲームから学ばなければいけないものは多いのではないかなと。そのあたりを真面目に研究していかないと、このさき海外に置いていかれちゃうんじゃないかっていうのは思っているんです。

――今作で、そのあたりを意識したものは？
川田　例えば武器の選択を、前作よりも感覚的にわかりやすいようにしています。ただ逆にサブ画面での装備変更が少し難しくなっちゃったかな。いろいろと考えたんですが、今回はちょっと納得いくところまでいけなかったかなと。それは反省点ですかね。海外のゲームで『DEAD SPACE』のインターフェイスデザインはすごい秀逸なんですよ。そこまでいきたいんですが。
瀬戸　もともと『DEAD SPACE』は『バイオ』をリスペクトしているといわれているんですが、インターフェイスデザインやホラーの雰囲気が、すごくよくなっていますよね。何というか、やられた感じがします。音の使い方とかうまいんですよ。
川田　ホラーの世界観としては、『バイオショック』と『DEAD SPACE』は僕らにとっても衝撃的でしたね。

――海外のホラーゲームというと、死に様のすごさというものがまず思いつきますが、そのあたりバイオシリーズではどうなのでしょう？
川田　海外版では『バイオハザード4』もすごい死に方するんですけどね。国内では、なかなか表現規制で抑えなきゃいけない部分があるんですが、そこもホラーだからここまでやりたいっていうのを訴えていかなきゃいけないのかなと。そういう思いもあって、『ダークロ』ではギリギリまで残酷表現を高める形で制作してみました。

――前作ではCERO Cだったのが、今作ではCERO Dになっていますが、その違いは？
瀬戸　例えばCだと血を見せられないところが、ちゃんと見せられるなどですかね。今作でも、画面にばっと血が飛んだりとか、そういう表現を入れてますよね。残酷になりすぎずにゴアな表現はできたかなと。
川田　『ダークロ』の海外版はさらにすごくて、例えばゾンビにヘッドショットが決まると、下あごだけ残って上が吹き飛ぶようになっているんですよ。

――それはホラーファンにはたまりませんね。
川田　いや、それには逆に僕らも引いたよね（笑）。
瀬戸　ホラーもいろいろなジャンルがあって、じつは僕はグロテスクなのはあまり好きじゃないんです。ゴキブリとかは好きなんだけど（笑）。見せないことによる怖さっていうのが好きなんです。
川田　僕は現実的な世界観で残酷シーンを見せられるのが苦手ですね。『レザボアドッグス』で耳を削がれるシーンとか。まだ『ゾンビ』とかで首を引きちぎられるシーンのほうが、よくできた見世物を見せられている感じがして大丈夫なんです。リアルな世界観で痛いシーンが展開されるほうがつらいものがあります。

――確かにゾンビの頭が吹き飛ぶのと、普通の人の頭が吹き飛ぶのでは、感じる残酷さが違いますね。
瀬戸　ただそれも人によって感じ方が違うから。例えばホラーが苦手な人に見せたら、どっちも同じってことになるかもしれないし。僕らは映画で慣れて感じ方が違ってきちゃうからね。国によっても違うし。

――残酷表現で、良い悪いの線引きは？
川田　基本的に子供はひどい目にあわせたくないので、そういう表現は基本的に避けていますね。それと生身の人間を殺すことにもためらいがあります。今回アルフレッドはあんなことになっていますが（笑）。
瀬戸　基本的にバイオシリーズには、人が人を撃つシーンってあまりないんですよね。そのへんは子供も遊ぶものだと意識しているところもありますが、そもそも僕は、ホラー表現でグロテスクな物そのものを出すのは芸がないと思っているんです。だから影だけで表現してみたり、あとゴキブリは規制かからないんでたくさん出したり（笑）。むしろ、あれを規制しろよって女の子もいるとは思うんですけど（笑）。
川田　これは瀬戸の強いこだわりなんで、ぜひ記事に入れておいてほしいんですけど、『アンクロ』のときにもゴキブリゴキブリって（笑）。

――虫が大好きなんですか？
瀬戸　いや逆に嫌いだから、みんなも怖いだろうと思って出すんですよ。
川田　今は大丈夫ですけれど『アンクロ』のころはゴキブリと仲良しだったようで。報復したいらしいですよ（笑）。
瀬戸　当時、ボロいところに住んでいて、ほぼ夏場はゴキブリとの死闘に費やされるんですよ。ゴキブリの潜在的恐怖ってあるから、そこは押さえなきゃいかんと。しかも出すのに規制もないし（笑）。
川田　もう開発会社さんと話すときにも、「ゴキブリをいっぱい出すにはどうしたらいいか？」とかそういう話ばっかりするんですよ（笑）。

「ゴキブリをいっぱい出すにはどうしたらいいか？」とかそういう話ばっかりするんですよ（笑）。

僕はまだ満足していないですよ（笑）。



ですよ（笑）。それもあって今回の「滅びし街の記憶」ステージでは、下水道に力入っていて。

瀬戸　あれは僕はまだ満足していないですよ（笑）。ゴキブリの裏面とかをまだ出し切れてない。もう見ただけで死ぬくらいのものを（笑）。

川田　前作での経験があったからだとは思うんですけど、頼んでもいないのに南米ステージとか画面のはしっこで虫が動いていたりとかしているんですよ。たぶんそれをすると瀬戸が喜ぶとスタッフが気を利かせて（笑）。

瀬戸　まあそういうわけで、ホラーの表現を直接ではなく間接的に表現する方法というものがいろいろとあるので、そこを突き詰めていきたいですね。

――本来の『バイオハザード2』であった、ケンドやベルトリッチが襲われて殺されるシーンがカットされたのは、そのあたりのこだわりからでしょうか？

瀬戸　それもあるんですけれど、気を使ったのはガンシューティングというシステムのなかで、スムーズにゲームを進めていけるようにということで、細かい演出に気を使っているんです。途中のイベントが長いと飽きちゃうんですよ。ホラーの世界観ということで、逃げている途中の緊迫感を殺さないように意識しています。

――細かい変更点のポイントはその理由で。

瀬戸　ですね。長くならないように、面白さを減らさず、緊迫感も殺さず、スムーズに進めるようにしなきゃいけないんじゃないかと。ほかにはマービンと出会う場所も旧作とは違うんですが、あそこで彼に会うとスムーズに進むんですよ。まえに川田と話したんですが、『アンクロ』ではかなり話を端折ってしまったので、『ダークロ』ではできるだけちゃんとイベントや登場キャラを入れようと。まあ残念ながら『ベロニカ』のロドリゴは消えちゃったんですけど。

――エピソードはかなり拾えてる感じがします。

瀬戸　『バイオハザード2』だけとっても、本来は何十時間ものプレイ時間が必要な内容を、8つのチャプターにまとめるのが本当に大変でした。

川田　前作と比較してゲーム中の会話も、3倍くらいに増えていて、そういう意味で非常に気を使ったので、うまく落とし込めてればいいかなあと思いますね。

瀬戸　そのあたり前作で気づいたんだけど、ムービーで話を見せるより、ゲーム進行中にセリフで語らせたほうが状況に入り込みやすいし、プレイ時間的にもとの作品より短くても情報をきちんと伝えられるんじゃないかと。まあ、セリフを読むヒマなんかないよって人もいると思うんですけど（笑）。

――パートナーが同時に画面上で動くようになったので、掛け合いが面白くなったのが印象的です。

川田　前作ではパートナーが画面に表示されておらず、同行している感じが出せなかったという反省点がありましたからね。今回、パートナーを絵として見せるということと、掛け合いの会話を聞かせるということを、それこそかすかな息遣いとかまで含めて臨場感を増すためにやろうと考えていました。ただそれが思った以上に作り手としては労力が多くて（笑）。

瀬戸　でしたね。ボイスを録って、それにキャラクターの動きを合わせて、さらにカメラワークをリンクさせて……表現力や臨場感はすごく上がっていくんですが、その部分で労力が必要でしたね。ただ演出という面からすると、カメラと音声のタイミングが取りやすいので、映画的に見せることには成功したんじゃないかと思います。

――本当に迫力ありますよね。

川田　ありがとうございます。そのあたりは、最初に意図したとおりにできたと思います。ただ、音声はもっとリアルにしたいと思っていて、わざとセリフ噛んだり言葉に詰まったりとかもしたかったんですが……。

瀬戸　そうそう。さっきの『クローバーフィールド』でもあった手法ですが、リアルにするために役者さんがどもったり聞き逃したりしていて、それを今回もやりたかったんですよ。だけど声優さんにお願いしたら、そんなどもったりとかできないよと。

川田　ちゃんと話すのが仕事なのに、なぜわざわざ下手に喋らなきゃいけないんだと（笑）。あと声優さんの収録がひとりずつべつべつだったので、掛け合いも難しいんですよ。それと開発スタッフに収録音声を渡したときにも怒られました。セリフだけかと思ったら、なんでこんなにハァハァいう声が入っているんだって（笑）。そういった苦労の甲斐があり、前作より素晴らしくなっているはずです。

瀬戸　リッカーが出る廊下を歩くときのクレアの息遣い……いいですよねぇ。

――なんだか瀬戸さんの口調が違いますが（笑）。

川田　今の瀬戸の言い方だと単なる変態になっちゃうんで通訳しますが（笑）、ホントに緊張感を出した息遣いがよくできていると思いますよ。

瀬戸　さっきの姿が見えるという点もそうですけど、ホラーって、やっぱり守るべき対象の緊張とか、その対象の傷みとかが見えないと伝わりにくいんですよ。そういう意味で、クレアのお尻を追っかけていくシーンなどには素晴らしいものがありますよね（笑）。

川田　まあ一言で通訳すると……クレアのお尻がたまらんということで（笑）。

瀬戸　追っかけていくシーンが多いから、お尻はこだわって作ろうとはいってたんですよね。

川田　従来のバイオシリーズでもそうですが、キャラの背中が見えるシステムですから、背中から見て映えるデザインを作らなきゃいけないんですよね。そういう意味では、女性のキャラクターだとお尻が注目されるところかなあと思います。さっき触れた『DEAD SPACE』ですごいと思ったのが、背中の空間をインターフェイスデザインに利用して、ライフとかの表示もそこにされているんですよ。あれは素晴らしいなと思いましたね。

――「忘却のゲーム」のステージで、スティーブがクレアのお尻を見るシーンも力が入っていますね。

瀬戸　あれはもう権藤さんのせいですよ（笑）。

川田　そんな密かな打ち合わせはしていないんですが、権藤さんもサービス精神に満ち溢れているので（笑）。

瀬戸　権藤さんは『アンクロ』からやっているので、僕が好む映像とか分かっているんですよね。

川田　やはり普通のシーンばかりだとつまらないので、いい意味でのエロティックも適度に必要だと思うんですよ。それが今回のムービーはもうバツグンの割合で入っていて。瀬戸好みに仕上がっているなと（笑）。僕がいちばんエロティックだと思ったのは、エイダが登場シーンで唇をなめるところですね。素晴らしいなと。

瀬戸　ムービーは容量の問題もあるので、制作の後半はつねにせめぎ合いがあるんですね。今回も一部カットが必要になったので、僕としてはエイダのシーンは取っていいと思ったんですけど、ぜったいにダメだと（笑）。

川田　でも最初に尺（ムービーの長さ）は30分でとお願いしていたのに、なぜか50分で上がってきてましたよね。権藤さんも白組さんも、ムービーチームの人は大変だろうに、なぜか多めに仕事をしてきてくれて（笑）。仕上がったのを見ると、やっぱり素晴らしいものができあがってくるので、ぜひまた組みたい監督さんですね。

――映像と同時にシナリオ面、とくに人間ドラマの部分が今回は力が入っていたようですが。

川田　ガンシューティングなんで、そこまで深くは触れられなかったんですが、人間ドラマ的なものを見せたいとは考えていましたね。クリスとクレアのまっとうな兄妹愛や、シェリー一家のような今の日本にもありそうな崩壊した家族関係、そしてアシュフォード家のような狂気に取りつかれた一族もありという感じで。

瀬戸　最初、『アンクロ』で触れられなかった『バイオハザード2』と『コード：ベロニカ』を、今回『ダークロ』で語るということは決まっていたのですが、そこで共通したモチーフとしてあったのが、家族愛とか恋愛の要素なんですよ。で、そこでなぜ南米が舞台の『オペレーション・ハヴィエ』が出てきたかというと、じつはモチーフとして『パブロを殺せ』という本があるんです。この本はすごく面白くて、『ブラックホーク・ダウン』を書いたマーク・ボウデンという作家のドキュメンタリーなんですよ。実話なんですね。その本の南米を舞台にした特殊な世界に惹かれたんですよ。

川田　家族愛というテーマとしては、『オペレーション・ハヴィエ』がいちばん濃いんですよね。だから、もしかするとハヴィエがいちばん家族を愛しているかもしれないですね。家族しか愛していないんですけど（笑）。

瀬戸　『パブロを殺せ』という話も麻薬王の話で、酷いことをするけど家族は愛している。そのなかには日本にはない世界観があって、南米はそれが表現できる世界なんですよ。それがハヴィエのモチーフで。今回「ダークサイド」というキーワードから、闇がはじまる場所ってどこなんだろう？　どこから闇が来るんだろう？　どうしてウィルスによる悲劇が止まらないんだろう？　というテーマを考えるにつけ、それを描くのに『パブロを殺せ』の世界観というのが面白いかなと。

――それはぜひ本のほうも読んでみたいですね。興味深いお話をありがとうございました。最後にまとめとして、読者へのメッセージをお願いします。

川田　そうですね……まだまだ企画というか草案段階ですが、ホラー作品をまた考えています。来年とか再来年とかになりますが、お贈りできればいいかなと。

瀬戸　そうだね。まだまだホラーではいろいろやれるかなあと。やっぱりひとつ終わると、まだこんなにできないことがあったかっていうのがででてきちゃって。

川田　あれやりたいこれやりたいというのを全部入れられればいいんですけれど、締め切りというのもありますから100パーセント納得して終わるのは難しいですよね。次回はスケジュールの組み方も含めて、やりたいことをできるようにしたいなというのが目標です。

瀬戸　僕の目標は……やっぱりすごいホラーゲームをまだまだ作ってみたいですね。みんなの印象に残るゲームを作っていきたいです。とにかくいい意味でも悪い意味でも覚えていてもらいたいというか、エネルギーをがむしゃらにぶつけていきたいです。

川田　むしろ、そのエネルギーは婚カツにぶつけていきましょうよ（笑）。

瀬戸　いやまあそれも考えなきゃいけないですが（笑）。

――クレアのようなお尻のお嫁さん募集ですか？

瀬戸　いや、好みとしてはマヌエラなんですが。というか、ネットなどで「○○は俺の嫁」といわれるようなキャラクターがいますけれど、それぐらい人を夢中にさせたり、人の心を支配するようなゲームキャラクターを生み出したいと真面目に思っているんですよ。今回のマヌエラも、そういうことを意識して生み出したヒロインです。なんといっても前作では女っ気がなかったですから（笑）。それに僕自身が、魅力的なキャラクターを見ると、心をがっちりつかまれてしまうタイプなんですよ。だから作り手として、自分が心を支配された以上のキャラクターを生み出したいですね。

――なるほど、川田さんの新作も、瀬戸さんの新たなヒロイン像も期待しています。本日は長い時間どうもありがとうございました。



STAFF QUESTIONNAIRES
スタッフアンケート

『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』のルーツを探るにあたり、本作を作り上げたスタッフの方々に直撃アンケートを行なった。根掘り葉掘りの質問に、どのような答えが返ってくるか!?

～アンケートに協力していただいたスタッフの皆さん～

瀬戸康洋・ディレクター
「本作のトータルディレクターです。シナリオ面は原案を作りました。それと最後のシナリオ調整まで手をかけています」

小竹宏明（キャビア）・ディレクター
「ゲーム全般のディレクションです」

重千代・コンセプトデザイン
「担当はキャラクター&敵（23種）、背景（49種）のコンセプトデザインを手掛けました。既存のものについては完全リニューアルを行い、その他は新規で作り起こしています」

下田靖子・コンセプトデザイン
「UI（User Interface Design）のコンセプトデザインです。他には南米ステージや一部アイテムデザインなど」

内山修作・音楽
「音楽担当です。主にオペレーション・ハヴィエ（南米パート）と、滅びし街の記憶（バイオ2パート）を担当しました」

三浦健（サウンドグラフィティースタジオ）・音楽
「音楽担当です。主にゲーム・オブ・オブリビオン（ベロニカパート）を担当いたしました」

権藤秀和・ムービーディレクター
「ムービー部分の監督です」

川田将央・プロデューサー
「プロデューサー。製作とか制作とか。お金の管理とかスケジュールの管理とか叱ったり怒られたり」

野口健太郎（キャビア）・プロデューサー
「制作側のプロデュースを担当いたしました」

前作に続きバイオハザードシリーズの集大成ともいえる本作『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』。その裏側を探るべく、9名のスタッフの方々に協力いただき、アンケート形式でさまざまな質問をぶつけてみた。以下に、その結果を紹介。なお、皆さまからのコメントは基本的に原文そのままだが、一部、必要と判断した部分には編集部の注釈を加えている。また――ではじまっているものは、編集部からのコメント。それではスタッフの皆さまの本音と建前、虚々実々が入り混じるアンケートを楽しんでいただこう。

※名前と肩書き及び並び順は、ゲームクリア後に流れるスタッフクレジットに準じています。

スタッフの好みを探る！

――まずはスタッフの皆さんの人柄を知るため、本作『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』に関して好きなポイントをいろいろと聞いてみよう。

質問 本作でもっとも好きなキャラクターは？

・キャラデザインで一番最初に手掛けたクレアです。実際にモデリングされたクレアを見て一目惚れしてしまいましたからw。（重千代）
・ウェスカーです。悪の華っていつも目を惹きませんか？ プレイヤーならクレアで。ただの女子大生とは言わせないカッコよさですね。（下田）
・クレアとアレクシア。2人の置かれた立場は違いますが、色々な意味で狂気的なところが何とも。強い女性に憧れてるんですかね、私（笑）。（三浦）
・クレア！ おっぱいとおしり！ プレイチェックする際は、レオンとスティーブをメインに使ってました。パートナーのクレアがたくさん見られるので……。（小竹）
――票は割れたものの、クレアがトップ。瀬戸氏、川田両氏のインタビューにもあったように、こだわり抜いたあのお尻が人気の秘訣でしょうか。それにしても小竹さん、正直です。それ以外のご意見は以下のとおり。
・苦心したのはマヌエラです。他の『バイオハザード』のヒロインと被らないように注意して色んな記号性を入れてみました。まあかわいければそれでいいのですが（笑）。（瀬戸）
・エイダねーさん。理由：つき合いたい☆（内山）
・クラウザーです。最後のカットは絶妙です！（野口）
・家族を救おうとして逆に追い詰めた感がある、不器用なハヴィエさんが好きです。次点でおいしい所をすべてレオンに持っていかれるクラウザーさん。（川田）
――川田さん、クラウザーに「さん」づけすると、別の作品のキャラクターになってしまいますが、それほどまでにリスペクトしていらっしゃるようです。

質問 本作でもっとも好きな敵は？

・V・コンプレックスです。単に巨大なだけでなく、存在自体がバイオハザードという敵を作ってみたかったのです。（瀬戸）
・V・コンプレックス。制作時に一番悩んだ敵なので……。そういう手のかかる子ほど……♥（内山）
・バイオですからやっぱりゾンビですね。本当は主役だけど主役には絶対になれない名脇役なので。（三浦）
・ゾンビ。ある意味主役ですから。（野口）
・全部思い入れがあって、ひとつに絞るのは難しいのですが……。リッカーは前作よりもかっこよく、強そうに見せたいと思っていたので、攻撃や演出を一から考え直しました。あと豆腐は、うちの食通のスタッフがこだわり抜いて作ったので印象に残っています。（小竹）
・砕け散るトーフ軍団。諸事情で砕け散る事ができない方々には到達できない美学があります。（川田）
・南米ステージで登場するヒルダです。異形なデザインに隠された悲しく儚い設定がいかにもダークで好きです。（重千代）
・ウェスカー：一緒にゾンビ映画とか見に行った後に呑みに行きたい。アルフレッド：多分ですが意外といいヤツだと思います。ハンターγ：……なんかかわいいと思う。（権藤）
――こちらも票が割れた質問ですが、V・コンプレックスとゾンビ、そして何と豆腐がそれぞれ2票を獲得して3トップとなった。印象的なのがつぎの下田さん。
・敵は皆見てるだけで怖いので……。（下田）

質問 本作でもっとも好きな音、音楽は？

・楽曲 “Darkness Fall” です。しだいに闇の雨が降り注ぎ強くなっていくイメージで、なるべく途切れずに、しかも次第にそのボルテージが大きくなり、リズムが早くなっていくように作曲の内山さんに作ってもらいました。長時間にわたりしだいに曲調が壮大さを持つように、ゲーム内では特殊な構造とつなぎ方をしています。（瀬戸）
・クラウザーさんの心の叫びを見事に表現した“Darkness Fall”って曲が好きです。（川田）
・これも絞るのは難しいです…。オーケストラアレンジの曲は毎日聞いてます。いつか格闘家になって入場の花道を歩く時が来たら、テーマ曲としてぜひ使いたいです。（小竹）
・もともと『バイオ』シリーズのサントラはどれも世界観の一部となる素晴らしい物で、CDも持っているのですが、ベロニカのテーマ曲は特に印象に残っています。例のオルゴールも欲しいですね。（下田）
・アレクシア戦（特に1回目）。楽曲の壮大さ、メロディのキャッチーさ、共に最高です！（内山）
・内山氏作曲のラスボスの音楽が最高です!! アゲアゲな感じが素敵です!!（三浦）
・アレクシア変身のムービーでの曲。南米エンディング曲など。今回の楽曲はこれらに限らずどれも好きです。（権藤）
――本作の中心人物である瀬戸さんと川田さんが同じ曲を挙げているのが興味深いご回答でした。アレクシア戦も人気。意表を突かれたのが、野口さんのお答え。
・「バイオハザード」とタイトル画面で流れるアレ。世界

観が凝縮されていると思いません？ 僕だけですか？（野口）

――おお、なるほど、という感じ。プレイヤーの皆さんも、あのセリフを口真似してみた方も多いのでは？

質問 本作でもっとも好きなセリフは？

・ハヴィエの「お前たちが深淵をのぞき込む時、深淵はお前たちを飲み込むのだ」、権藤さんが考えてくれたセリフですが、かっこよく決まったので。誰かさんは深淵を見ちゃったのですよ。（瀬戸）

・エイダの死に際のレオンに言うセリフは、甘すぎずドライすぎずとても上手いと思いました。クラウザーの「俺とお前（レオン）はコインの裏と表なのかもしれない」なども好きです（もとは『バイオ4』の日本版にのみあったセリフを今回は英語版にも採用した）。（権藤）

――カッコいいシリアスなセリフを挙げてくださったおふたり。そして、その対極が以下の皆さん。

・クレア「知りたいことがあるの　パソコンはあった？」スティーブ「3台あった　看守はゲームとエロ画像専門だったけどね」　クレア「兄さんの情報がつかめるかも…」　スティーブ「ツッコミなしかよ」
二人の性格が出てて楽しいです。スティーブがんばれっていつも思ってました。（小竹）

・泣けるぜ……。（内山）

・レオン「まるでホラー映画だ」。プレゼン会場では海外の記者の方たちが、いつもこのセリフで笑ってくれました。（川田）

――こういう、ちょっとコミカルなセリフが随所に挿入されているのも「バイオ」シリーズの魅力。「笑いと恐怖は紙一重」という言葉もありますが、まさに笑いの要素も「バイオ」シリーズにとって重要なものといえるのでしょう。

質問 歴代のバイオハザードシリーズ中、本作以外でもっとも好きな作品は？

・『バイオハザード4』。奇跡を見た気がしました。（川田）

・『バイオハザード4』か『バイオハザード5』で迷いますが『5』にします。トップの細胞がメニューになっている部分のUIのデザイン・制作を担当したのですが、作るのにかなり時間を掛けてしまったりと、色々大変だったので良いも悪いも思い入れがあるんです。（下田）

――最近の作品を挙げてくださった川田さんと下田さん。おふたりとも、ご自分が制作に関わっていたこともあり、その思い入れは格別なのでしょう。

・初代『バイオハザード』です。若いころ夢中になったゲームですので。そのホラー映画的な手法は隅から隅まで衝撃でした。（瀬戸）

・やはり第一作目のPS版『バイオハザード』でしょうか。今見ると決して上質なビジュアルではありませんが、その分物語に没頭でき、かつ細かなディテールは脳内で自由に補完して遊べるんです。発想力で恐怖を盛り上げる、まさにホラーゲームの原点と思ってます。なので「8ビット機でバイオを作りたい！」ってのが最近の夢だったりしますw。（重千代）

・なんと言ってもPS版初代『バイオハザード』。ホラー具合といい、ゲーム性といい素晴らしいとしか言いようがないんです。（内山）

・初代『バイオハザード』。怖かったですね。あとは映画的演出を取り入れた『バイオハザード2』も好きです。（三浦）

・『バイオハザード』です。10年近く前にこのゲームをやってて感情移入しすぎて、ゲーム中にジルの女ことばで呟いた自分にびっくりしたことがあります。それぐらい夢中になりました。（野口）

・『バイオハザード』（ゲームキューブ版）。技術力、ゲーム性、演出、すべてがすごくてショックを受けました。（小竹）

――圧倒的な人気を占めたのが、初代『バイオハザード』。小竹さんが挙げたリメイク版も含めれば、6票もの支持を集めました。発売当初の初動本数は14万本でしたが、その後じわじわと評価が高まり、最終的には120万本近くにまで売り上げを伸ばしたモンスターソフトの面目躍如というところでしょう。

質問 今回のシナリオ「オペレーション・ハヴィエ」のふたつのエンディング。好きなのはどちら？

――まずはハッピーエンド派からご紹介。

・ハッピーエンドのエンディングは、その後の話を妄想できるので好きです。（小竹）

・マヌエラが生き残る方です。後で変な実験とかされてないといいですが…。（下田）

・そりゃハッピーエンドの方です。（川田）

・マヌエラが生き残るバージョンです。やっぱり物語はハッピーエンドでなければいけないと思います（←嘘です）。（野口）

――続けてバッドエンド派。

・ムービーだけで言えば断然「マヌエラ死亡エンド」。ヘリの中で散っていくマヌエラが儚く美しいです。泣けます。（内山）

・バッドエンディングです。マヌエラが昇天する方です。（三浦）

・バッドエンディングの方です。（権藤）

――そして両方を挙げたのが瀬戸ディレクター。なかなか深いご回答です。

・両方とも好きです。切り離して考えたくないぐらいに。どちらの可能性もある、一方があるからもう一つの価値が分かる。ゲームならではの醍醐味だと思います。（瀬戸）

質問 プレイヤー的立場から、本作のプレイの感想を本音でお聞かせ下さい。

・『アンブレラ・クロニクルズ』でゾンビに喰いまくられた上に、最近は某国産RPGでぬるーく遊んでいたので動きについていけるか心配だったのです。が、今作はそれなりに進めて一安心。とはいえ、どうしてもSランクが取れません……（あとおまけもなかなか見つかりませんが……）。今はとにかく守銭奴のごとくお金集めの旅に出ています。（内山）

・日本のホラーはダメですが、スプラッター系は大丈夫みたいなので、純粋に楽しいです。（三浦）

・ホラーは好きですが、運動神経がないのでゲームは苦手でほとんど先に進めません。というかガンシューティングでワシワシ敵を倒してクリアできる人が凄いと思う。（権藤）

・ホラーですからね、いいんですけどね。どうして、瀬戸ディレクターはあれほどゴキブリにこだわるんだろうね。ホント、下水道のあのシーンは叫ぶほど怖いので勘弁してください……。（川田）

――得意不得意が皆さんあるようで、アクション苦手派と怖いの苦手派も。とはいえ、そもそもアクションホラーですから……。

・そうですね。プレイするたびにやはりここはこうすれば良かったという反省が多すぎて、書ききれません。（瀬戸）

・がんばったなという気持ちと、もっと手を加えたかったという気持ちがぐるぐる回ります。（小竹）

――なかなか仕事モードが抜けないおふたりのご回答。

・妙におっぱいに拘りが……よく揺れてます。（野口）

――いちばんユーザー目線でゲームを楽しんでいるのは、野口さんではないでしょうか？

制作現場の裏側を探る！

――続けて、メイキングに関わるさまざまなことについての質問。なかなか参考になるお話もあり、ゲーム業界でのお仕事を目指す方は注目!?

質問 本作の制作中に苦労した点は？

・高いクオリティを目指したのですが、自分の力、及ばずスケジュールとの競争になってしまったところです。もうすこしうまくチームをコントロールすべきでした。（瀬戸）

・次から次へと押し寄せる難問の解決。いや、もう『アンブレラ』の倍は苦労しました。（川田）

――リーダー的立場のおふたりは、やはり総括的な部分でご苦労があった様子。そして制作現場の方々も、それぞれに苦労があったようです。

・前作の経験を踏まえて、効率的に作成できるツールを用意したのですが、カメラワーク等を一新したので、前作以上の手間がかかってしまいました。かなり苦労しました……。（小竹）

・3作分のボリュームをかなりコンパクトなシナリオで成立させた事。常にプレイヤーは二人で行動しているし、プロットのつじつま合わせがパズルのようだった。（権藤）

・基本的には設定資料を基に音楽を書くのですが、実際にゲームに入れた時にゲームのテンポやイメージとずれない様にすること。（内山）

・『バイオハザード』らしさを保ちつつ、そこにどういった新しさを入れるかの模索です。ハイクオリティを求められるタイトルである以上、限られたスペックの中でそれらをクリアするため毎回頭を悩ませています。特にレオンの心象風景を描くというトップメニューはイメージ段階でディレクターとすり合わせをして何度も案出しをし、納得出来るところまで持っていくのが大変でした。あとは映画やネットで参考動画を探したりと、動く演出をイメージとしてプレゼンする事の難しさも痛感しました。南米ステージでは建築が似ている『バイオハザード5』と完全に被らないようにするのが難しかったです。（下田）

――素人の考えとしては、前作『アンブレラ・クロニクルズ』を踏まえての続編ということで、いろいろ流用できたりするのだろうと思えてしまいますが、むしろ続編だからこその苦労も多いようですね。また人気シリーズの名前を背負っている、というのも難しさのひとつなのでしょう。

・特に作業的に苦労はしていないのですが、前作『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』での反省点を常に意識しながら、ビジュアル面をより進化させることに努力しました。過密スケジュールの中で生まれた新しい技法もあり、結果的にしてよかった苦労だったように思います。（重千代）

・内山さんとの会話の弾ませ方……（うそです）。余り苦労した記憶はありません。楽しんで作業進行できました。（他のプロジェクトはいつも苦労するんですが……）。（三浦）

――意外なことに苦労はないと答えた方も。実際はいろいろ大変なこともあるでしょうが、基本的にポジティブなのかもしれませんね。

・苦労は忘れる質なので覚えてません。ドMですから苦労は快感です。（野口）

――ポジティブのレベルを超越してる方も約1名。

質問 本作の制作中に嬉しかったことは？

・理想とした臨場感が次第に出てきたときです。特に警察署のリッカー登場シーンが完成し、クレアの吐息が乗ったときには震えましたね。（瀬戸）

・やはり画面に出たときです。元々UIというジャンルは容量の影響を特に受けやすく、表現も制限されるので

すが、ディレクターから「まずやりたい案を出してみて良いから」と言われたときも嬉しかったです。そんな訳で実制作のキャビアさんにも前回に引き続き色々無理をお願いしましたが最終的にはそれを実現してみせる底力にいつも驚かされます。(下田)
・一部の楽曲をオーケストラ収録したのですが、この録音に立ち会っている最中は楽しくってふわふわしていました。(内山)
・当時不完全だった楽曲を今回補完し、リニューアル出来た事と、フルオーケストラ録音が出来た事です。(三浦)
・白組のCGスタッフ、モーションキャプチャーのアクターさん、シナリオライターの菅氏が演出主旨を理解してリアライズしてくれた事。(権藤)
・自分の拙い妄想以上の結果が出た瞬間。スタッフのがんばりにただただ、感謝。(川田)
・最初のステージが出来上がったときの手ごたえ! 絶対面白くなるぞと久しぶりにユーザー視点で感動しました。あとは海外のユーザーと直接触れ合う機会が持てたことです。世界に向けて面白さを発信している実感と責任を直接実感できたことです。(野口)
――やはり何らかの結果が出た瞬間を挙げた方が多数。この一瞬が、ゲーム制作に限らずクリエイティブな仕事の醍醐味のようですね。そのなかで音楽担当の内山さんは、お仕事自体が楽しかったようで何より。
・チームの雰囲気が良くて、全員一丸となって作れたことが非常に嬉しかったです。もちろん、意見が衝突することもありますが、みんな前向きに取り組んでくれたと思います。(小竹)
・今回に限ることではありませんが、デザインしたものがプロデューサー、ディレクターにストレートに受け入れられたときは嬉しいです。また、それによる結束、信頼感が日々の言動となって伝わってくるときは、何物にも代えられない喜びがあります。チームがファミリーになる瞬間ですね。(重千代)
――現場の雰囲気のよさを挙げられた方も。確かにチームワークは重要です。

質問 作業中に行き詰ったとき、辛いとき、どのようにストレスを解消しますか?

・コーヒーを飲みます。あるいは我を忘れて無駄なことをします。それから転機が生まれる場合も多いのです。(瀬戸)
・固い絆あっての進行でしたので、特に行き詰まりはなかったように思います。仕事(デザインワーク)にストレスは持ち込み厳禁と考えていますので、業務中は無心に近い状態です。何かストレスを感じた場合は、瞬間的に趣味や好物などを考えるとテンションが上がって気持ちがすっきりするんです。(重千代)
・絵を描いたり資料以外のDVDを見たりして何も考えないようにします。仕事と関連性が全くない事が一番のポイントだと思います。しかし毎回やってるので周囲から遊んでると思われていない事を祈ります…。(下田)
・ストレスがたまったときは、給湯室でスタッフのお茶に洗剤を入れたり小動物をいじめたり…は今回できなかったので、と言うかしては絶対ダメなので、仕事場への移動のバイクで(制限速度内で)飛ばす。毎日の通勤電車だけで疲れると思っている人はぜひ。あとはお笑い番組を見るなど。(権藤)
――方法は多少違えど、仕事とまったく関係ないことを、やったり考えたりという気分転換方法を持つ方が多いようです。なかでも重千代さんは、一瞬考えるだけでオーケーという悟りの境地に達してる感じ。そしてやはり多いのがつぎのご意見。
・スタッフとの酒。いっぱい悩みや愚痴を聞いてもらいました(笑)。(小竹)
・とりあえずお酒を飲む。つぎにお酒を飲む。最後にお酒を飲みます。(川田)
・ひたすらお酒を飲みます。このプロジェクト中での飲み代は内緒です。(野口)
・食べる! ひたすら食べる! それでダメなら魔法の水を飲む!!(内山)
――酒は大人のストレス解消グッズ。内山さんは食べ物もイケるようですが、魔法の水ってお酒ですよね?
・楽曲が出来ないと逆にストレスが溜まるので、出来るまで頑張ります。基本的に神は降りてこないと思っていますので、絞り出します(笑)。(三浦)
――修行僧のようなご意見も。無理しないでくださいね。

質問 仕事中に「これは手放せない!」というものがあれば教えてください。

・コーヒー。銘柄は何でも。というか区別できません(笑)。(瀬戸)
・スタバラテ(あるいは自前のラテ)。(内山)
・サンエスのかむかむ梅(ボトル、袋版は直ぐに食べてしまうので)。(三浦)
・Dr.ペッパーとカロリーメイトとチョコモナカジャンボ。ウーロン茶とHERSHEY'Sチョコレートアイスバー(7本入り約300円)の組み合わせもオススメです。(権藤)
・かつて、ハッピーターンが開発で流行したことがあって、そのあまりの旨さに食べ過ぎから激太りしたことがあって、以来お菓子は個人的に禁止していたはずなのに最近の激太りが(涙)。(川田)
――食派の方々のご意見。川田さんもコメントしていますが、飲みすぎ食べすぎにはご注意を。
・海洋堂リボルテック、北斗の拳レボリューションの『ジャギ』様。考えごとするときは、無心になって関節をポキポキさせてました。ジャギ様の前はエヴァンゲリオン初号機だったんですが、遊びすぎて関節がグラグラになってしまいました。(小竹)
・作業中に手放せないモノ……あまりモノに執着しないので特にないんですが、強いて言えばB級映画のグッズとかでしょうか?w B級やサブカルの雑草魂(?)みたいな底知れぬパワーが好きなので、そういったモノを身につけたり見たりしてると元気が湧くんです。あとはコーヒー。集中力を高める一番のガソリンです。(重千代)
・お菓子類は普段あまり食べないのですが、鉱物を集めるのが趣味なので水晶の原石などを仕事場に持ち込んで癒されています。カットされた物より原石の方が個性的でカッコいいと思うんですよ。こういった素材も今回のメニューのガラス案として元になっている気がします。(下田)
――こちらは趣味のグッズ派。下田さんは、ご自分の趣味が仕事の役にも立って一石二鳥のようです。
・お酒。さすがに会社では飲まないですが……本当のところはどうでしょうか? 飲むとブラックアウトするのでわかりません。飲んだっていいと思いますが怒られるらしいのです。(野口)
――そうですね!

質問 仕事に必要なスキルやセンスは、どのようにして身につけられましたか?

・直接役に立つわけではありませんが、学生時代に海外を放浪した経験はプラスになっているかもしれません。枠に捕らわれない発想とか、単に各国の文化差の情報と言う意味でも。(瀬戸)
・元々、FPSやガンシューティングが好きだったので、いっぱい遊んでいて良かったと思います。あとはカメラワークを考える際、いろいろな映画を観たのが役に立ちました。制作中にも、主観視点映画の良い作品(『クローバーフィールド』、『REC』、『ダイアリー・オブ・ザ・デッド』等々)が多く公開されて参考になりました。(小竹)
・技術についてはとにかく描き続けること、センスを磨くためにはあらゆるモノを見て分析することを日々欠かしません。これまでのゲームデザイナーとしての経験も当然、今回の面を意識する描き方は、過去経験した造形作家の技術も少なからず役立ったのではないかと思います。また、趣味の映画鑑賞による各素材の蓄積は、世界観のすり合わせやイメージ伝達でもキーワードとして多用されることもあり役立ちました。(重千代)
・『バイオハザード5』でも同じくUIのデザイン・制作を担当したのですが、そこでの経験を元に、Wiiならではのレスポンスを活かしたデザインとなるよう目指したつもりです。他には沢山の映画やDVDを観てイメージの参考にしています。もともと好きですが映画鑑賞というのは映像は勿論、演出面も勉強になるのでオススメです。(下田)
・ゾンビモノが昔から好きでよく見ていたこと。(野口)
・やはり過去携わった『バイオ』シリーズ3作品の経験に因るところが大きいです。(内山)
――新たに何かをやることのために付け焼刃で勉強して身につけるのではなく、仕事か遊びかに関わらず、しっかり蓄積された経験が大切なようです。そして印象的なお答えだったのが、つぎのおふたり。
・どんなにダメだしされても叩かれても諦めない事につきます。継続は力なりです!!(三浦)
・失敗に次ぐ失敗の経験から。人生に近道とか魔法とかないです。(川田)
――これから何かに挑戦する人に贈りたいお言葉。ひとつのことをやり遂げたとき、スキルやセンスはその結果としてついてくるということが窺えるご回答をいただきました。

質問 今作で採用できなかったアイデアがあれば教えてください。

・もっとパートナーに色々指示できるアイデアがありました。ガンシュー(ティング)なのにパートナーばかり活躍するのは、どうかというのもあり、実装は見送りました。(瀬戸)
・Wiiリモコンを捻ることで、敵の攻撃を避けるシステムです。何か新しい要素を、と思って検討したのですが、カメラの背景埋まりやゲームバランス等を考えると難度が高いので断念しました。その分、徹底的にシンプルな操作にこだわり、遊びやすい形に持っていけたと思いますが、もし採用されていたらまったく違ったゲーム性になっていたかもしれません。(小竹)
・カーソルに色々な効果が乗ってさらにレスポンスがあって……とまた無茶を考えていたのですが諸々の都合で没になりました。ただ、搭載されていたら見た目にうるさかっただろうと思います。(下田)
・『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』を制作したときに言い放った「洋館を銃で破壊しつくせるガンシューティング」という妄想。『アンブレラ』で達成できなかったアイデアで、今作も達成できなかったのはこれくらい…かな。(川田)
――システム面で実装を見送ったアイデアの数々。紆余曲折あり、多数の意見ありのなかから、最善な形へと完成していく過程が垣間見られるご回答でした。が、川田さんのアイデアなどは見てみたかったかも。
・南米ステージシリーズで描いた原住民型モンスター(バーサーカー)というのがあって、個人的には結構気に入ってたんですが、あれやこれやで結局没になりました。機会があればどこかで復活させたいですね。(重千代)
・事情があって収録されなかったゾンビが結構います……。(野口)
――未収録クリーチャーですか、これも見てみたかったですね。
・個人的にダム穴をどこかで出したかったです。レオンら

がボートごと引きずり込まれるような。（権藤）

――実現されていたら、迫力あるシーンになっていたんでしょうね。

・内山さんの楽曲を私がアレンジして、私の楽曲を内山さんにアレンジしていただけなかった事です。（三浦）

――これはなかなか面白いご意見。もし実現していたら、音楽の雰囲気がかなり変わっていたかも？

・ありますけども内緒です（笑）。（内山）

――残念！

人間的内面を探る！

――ここで、さらにスタッフの内面に切り込む、核心的な質問を投げかけてみた。普段は心の奥底に隠されている、本音の部分が赤裸々に暴かれるのか!?

質問 もし自分が『バイオハザード』的状況にみまわれたら、どうしますか？

・うーん。病院に行きます。（瀬戸）

・ひたすら逃げます。全力で逃げます。部屋にかぎをかけてひきこもります。ヒーローにはなれないと思います。（野口）

・何があってもおかしくない時代ですし、バイオハザードでなくても状況的に「そうなるかも……」ってことはいつもどこかで考えていますよ。何をしますか？　って……もしそうなったらひとまず逃げるんでしょうけど、道路含め交通機関は使えないでしょうし、そのとき露わになる人の闇の部分もゾンビ以上に危険でしょうから、人の少ないところへ逃げて身支度しながら状況を観察しますね。でも逃げきれないと分かれば、必死に戦うでしょうね。（重千代）

・手軽なサバイバルツールiPhoneをまず用意します。（川田）

――比較的、現実主義的な皆さん。とくに重千代さんは、「いつもどこかで考えてます」というのが凄い。さすが、B級映画ファンといったところでしょうか。もしゲームの世界が現実になっても、重千代さんはサバイバルに成功しそうですね。

・立て篭もるしか思いつかないです……。『バイオハザード』の世界にはお約束で道に転がっている銃は日本ではまず手に入らないので飛び道具無しにゾンビに向かっていく勇気はないです。でももし銃が手に入る設定ならロケラン担いで悪の研究所？をぶっ潰しに行かないと。（下田）

――現実主義的と思いきや、意外とノリノリの下田さん。弾数が無限であることを祈ります。

・武器になるものを確保。グリーンハーブを探したり育てる。食べ物をとっておく。ゲーム中は主人公はあんまり食べないでも平気でずるいと思う。ゾンビでさえなんか（人）食ってるのに。（権藤）

――確かにずるい！

・パートナーになってくれるかわいい子を捜しにいきます。（小竹）

――南米だともれなくゴツい軍人さんがパートナーでついてくるのでお気をつけて。

・ハーブ探しの旅に出る。（内山）

――そういうゲームでしたっけ……？

・ゾンビになりきって、人を襲う振りをして脱出します（笑）。（三浦）

――ばれずに脱出できたら、ゾンビ業界に新たな風が吹きますね！

質問 ズバリ、ご自身の心の中に、ダークサイドな部分はありますか？

・ダークサイドすぎる（笑）。書くのもはばかれるぐらい。（瀬戸）

・仕事中は心の中で常にダークサイドなつぶやきをしていますが、ダークサイドすぎて書けません……。（小竹）

・ここではとても書けません。ばれるとゲーム作れなくなるかもしれませんから……。（野口）

――そこを何とかお聞きしたかった！　ところですが、しまっておいてください。

・僕自身白黒はっきりした性格なので、人よりもダークサイドな部分が多いと思います。ただ、野望とか復讐心みたいなモヤモヤしたものじゃなく、いたって普通の好き嫌いレベルのw。　『スターウォーズ』でも「怒りは暗黒面に落ちるぞ」とオビ=ワンがアナキンに諭すように、怒りはその場の空気も自制も不安定にするので極力抑えるようにしてますけど。あれ？　これってダークサイドではないですよね？w　やはり無いです、無欲に近い生き方してるので……。（重千代）

――見事に裏表がなかった重千代さん。でも真っ先に『スターウォーズ』の引用が出るのが"らしい"です。

・ウェスカーの思想に賛同している訳じゃないですが、何故か応援してるところ。クリスなんてぼこぼこにしちゃえと思ってます。（下田）

・エイダに誘われたらウェスカーの組織に入っちゃいます。きっと。（内山）

・出来ればアンブレラ幹部になって利益優先経営で一儲けしたい。あるいはラクーンシティ事件後に暴落したアンブレラ株を買い占めて、少し戻したところで一気に売り抜けたいです。あとシェリーとかほっておいて早く逃げればいいのにと思った。（権藤）

――対して、がっちりダークサイドを見せてくださった方々。でも共感するユーザーも多そうです。

・他人がゲームプレイをしていると、ついゾンビを応援してしまうところ。（川田）

――あるあるあるあるあるあるあるある。というユーザーの方も多いはずです。

・楽してお金持ちになりたい（笑）。（三浦）

――それはダークサイドではなくみんなの夢です。

最後にひと言……

――アンケートの締めとして、ゲームを楽しんでくださったユーザーの皆さん、またはこれからゲームをプレイするかもしれない皆さんへ、メッセージをお願いしました。余計なコメントなしでご紹介しましょう。

質問 本作ユーザーの皆さんにメッセージを！

・臨場感という点では既存のどの作品にも負けないゲームに仕上げました。ぜひ体験してみてください。（瀬戸）

・まず1周目は純粋にストーリーと臨場感を楽しんでいただけたら嬉しいです。カップルで遊んで、うまいプレイでサポートしてあげるとムフフな関係になります！（たぶん……）　2周目以降はぜひぜひスコアアタックを。敵を倒す場所が決まっているので、攻略方法を組みたててプレイすると楽しく遊べると思います。（小竹）

・今回はまさに映画！　これまで描かれていなかった『バイオハザード』のダークサイドの部分を、一生懸命作り上げたスタッフのこだわりが隅々まで見て取れると思いますので、ビジュアルの衝撃を目に焼き付けてください！　特にクレア！　……いいですよね～w。（重千代）

・レオンの追憶をイメージしたUIは、煙の曖昧さとガラスに映り込むような鮮明さが同居しています。今回はその心象風景に紛れ込ませたダークサイドという新しい一面がキャラクターと共に追体験出来るものになっていると思います。新規のシナリオも『バイオハザード4』までの繋がりがありシリーズファンには堪らないはず。Wiiだからこそ味わえる臨場感と共に、とことん楽しんでください！（下田）

・プレイするときはサラウンドスピーカーセット&爆音で！　周囲の方がゾンビのような目で見てくる場合はヘッドフォン（出来たらドルビープロロジックII対応）で！　バイオの世界に浸れること間違いなしです!!（内山）

・自分なりのプレイ方法を見つけて楽しんでいただけたら幸いです。また、音楽を気に入ってくれた皆様には本作のサウンドトラックをオススメ致します（笑）。（三浦）

・ムービー部分はストーリー的にもCG技術的にも内容は濃いので、ムービーになったとたんトイレに行ったりしないでぜひご覧になって下さい（どれも短いので多分トイレにいくヒマはないと思います）。（権藤）

・本作に限りませんが、一人で遊ぶ場合は是非ともヘッドフォン標準装備でお楽しみください。そして必ず定期的な休憩を忘れずに……。（川田）

・皆さんの心に「何か」が残ることを祈ってます。今作ではダークサイドというキーワードに込められた僕らのメッセージがさまざまな形で込められています。少しでも「何か」が伝われば作り手として幸せです……という話は表向きのコメントで、銃をぶっ放して気持ちよくなる快感をぜひ！　楽しんでください！（野口）

バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ オリジナル・サウンドトラック

BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES ORIGINAL SOUNDTRACK

オーケストラバージョンを含む シリーズ随一のドラマチックな楽曲を多数収録！



発売元：カプコン セルピュータレーベル
CD2枚組／全66曲／収録時間：合計約150分
定価：2625円（税込）
大好評発売中！

音楽担当の三浦さんのメッセージにありました、『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』のサントラCDが絶賛発売中！　生オーケストラ演奏による楽曲を含む、CD2枚組・全66曲の聞きごたえあるアルバムとなっています。じっくり耳を傾け『ダークサイド・クロニクルズ』の世界観にひたってみてはいかがでしょうか。

CHRONICLES OF THE DARKSIDE CHRONICLES 年表

以下にリストアップしたように、数多くの作品を生み出した『バイオハザード』シリーズ。ここでは、シリーズをとおして見えてくる物語の真実を年表の形で紹介。年表中、太字の項目は本作『ダークサイド・クロニクルズ』で描かれている事件となっている。なお、各項目の末尾にある略語は、作品名を記している。

『バイオハザード』シリーズ作品リスト

バイオハザード [BH1]

1996年3月22日発売(プレイステーション版)
記念すべき第1作目。特殊部隊S.T.A.R.S.の隊員クリスとジルが、連続猟奇殺人事件の解明のため山中の洋館で恐怖に立ち向かうサバイバルホラー。この事件が、俗に「洋館事件」と呼ばれるものである。のちにセガサターンやPCにも移植され、また一部要素が追加、変更された『バイオハザード ディレクターズカット』や、完全リメイクとなるゲームキューブ版『バイオハザード』なども発売され好評を博した。

バイオハザード2 [BH2]

1998年1月29日発売(プレイステーション版)
シリーズ2作目。『BH1』の主人公クリスの妹クレアと新任警官レオンが、洋館事件後にウィルス漏洩事故が起きたラクーンシティから脱出を図るという物語。新採用の"ザッピングシステム"により、プレイヤーはクレアとレオンそれぞれの物語を追うことができた。のちにPCやドリームキャスト、ニンテンドー64、ゲームキューブといった多くのハードに移植される。

バイオハザード3 LAST ESCAPE [BH3]

1999年9月22日発売(プレイステーション版)
シリーズ3作目。『BH2』とほぼ同時期、ラクーンシティでアンブレラを調査していたジルの脱出劇を描いた物語。数多くの新システムが追加されたほか、この作品以降おなじみとなるミニゲーム『THE MERCENARIES』が本編クリア後にプレイできるようになっている。のちにドリームキャスト、ゲームキューブ、PCなどに移植された。

バイオハザード ガンサバイバー

2000年1月27日発売(プレイステーション版)
シリーズ通算4作目となるが、本編とはシステムが大きく違うガンシューティングアクションの番外編的作品。記憶を失った主人公が、ラクーンシティと同じくウィルス漏洩事故が起きたシーナ島からの脱出を目指す物語。

バイオハザード CODE:Veronica [CV]

2000年2月3日発売(ドリームキャスト版)
はじめてドリームキャスト用として発売された本編シリーズ4作目。兄クリスを捜すクレアを主人公に、絶海の孤島ロックフォート島から南極までをも舞台にした戦いが繰り広げられる。プレイヤーキャラクターがゲーム前半ではクレア、後半ではクリスと切り替わるシステムを採用していた。のちにさまざまな要素を追加した『バイオハザード CODE:Veronica 完全版』が、プレイステーション2、ドリームキャスト、ゲームキューブで発売された。

ガンサバイバー2 バイオハザード CODE:Veronica

2001年11月8日発売(プレイステーション2版)
前述の『ガンサバイバー』と同じガンシューティングアクションとなる番外編的作品。タイトルを見てわかるとおり、前述の『バイオハザード CODE:Veronica』と基本的な世界観は同じであるが、実質的に本編シリーズとの直接的関連はない。なおプレイステーション2版に先駆け、同年7月からアーケード版が稼動していた。

バイオハザード0 [BH0]

2002年11月21日発売(ゲームキューブ版)
ゲームキューブ用に開発された本編シリーズの5作目。新人S.T.A.R.S.隊員レベッカの活躍を描いた作品。洋館事件直前に当たるこの事件を、通称"黄道特急事件"と呼ぶ。1作目のサブキャラクターが主役になるという導入こそ外伝的だが、シリーズ全体に関わるアンブレラ社の謎や、ほかのシリーズ作品を補完する情報が数多く示されている。のちにWiiに移植された。

ガンサバイバー4 バイオハザード HEROES NEVER DIE [GS4]

2003年2月13日発売(プレイステーション2版)
シリーズ通算8作目に当たる番外編的作品。t-ウィルス盗難事件を発端とする、豪華客船スペンサーレイン号のシージャック事件を描いている。『ガンサバイバー』シリーズということで"番外編的"と紹介したが、その世界観は本編シリーズと同一である。

バイオハザード アウトブレイク

2003年12月11日発売(プレイステーション2版)
本編シリーズ『BH2』や『BH3』と同じ時間軸で、ラクーンシティから脱出しようとする一般市民の物語を描いた作品。インターネットに接続し、複数プレイヤーの協力プレイが可能になっていた。のちの2004年9月9日に多くの新要素が追加された『バイオハザード アウトブレイク FILE2』も発売されたが、こちらは同じプレイヤーキャラクターを使用したアナザーストーリーという位置づけになっている。

バイオハザード4 [BH4]

2005年1月27日発売(ゲームキューブ版)
本編シリーズ6作目となる本作は、合衆国エージェントとなったレオンが大統領令嬢救出のために戦う物語。さまざまな点で従来のシリーズ作品と大きく違っている。例えばこれまでのおもな敵はウィルスに侵されたゾンビ的クリーチャーだったのが、本作では寄生虫に支配された新種のクリーチャーが登場する。また従来は場所ごとに固定のカメラアングルであったのが、つねに主人公であるレオンを背後から捉えるビハインドカメラになるなど、数多くの新システムも採用されている。のちにプレイステーション2、Wii、PCなどに移植された。なお『BHDC』で登場したクラウザーは、この作品が初出となっている。

バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ [BHUC]

2007年11月15日発売(Wii版)
『ガンサバイバー』シリーズとは別の、新たなガンシューティングアクション。本編シリーズ作品の年代史的まとめの物語であり、『BH0』『BH1』『BH3』のシナリオが追体験できる。また新作として、本編シリーズ間の情報を補足するシナリオも用意されており、これをプレイすることにより『GS4』から『BH4』までのアンブレラ崩壊の過程が明らかになる。

バイオハザード :ディジェネレーション [BHD]

2008年10月18日公開(映画)
全編フルCGによる映画作品。米国中西部ハーバードヴィルで発生したバイオテロに挑む、レオンとクレアの姿を描いた物語である。ゲームソフトではないが、本編シリーズの『BH4』から『BH5』へと繋がる重要な作品といえよう。2010年1月現在、DVD、ブルーレイ、UMDの各メディアで発売されている。

バイオハザード5 [BH5]

2009年3月5日発売
(プレイステーション3版、Xbox360版)
本編シリーズ7作目。アンブレラ崩壊後、流出した生物兵器によるバイオテロが全世界で頻発。バイオテロ対策部隊に所属していたクリスが、アフリカのキシュジュ自治区で発生したバイオテロに挑む物語。基本的なシステムは前作『BH4』を踏襲しているが、インターネット接続による協力プレイや画面上下2分割のふたり同時プレイなど、多くの新システムが採用されている。のちにPCに移植された。

時期	事件
1960年代	名門貴族のエドワード・アシュフォードが始祖ウィルスの捜索をはじめる
1962年	世界的大富豪であるオズウェル・E・スペンサー卿が、建築家ジョージ・トレヴァーに洋館の設計、建築を依頼する **[BH1]**
1966年	オズウェル・E・スペンサー、エドワード・アシュフォード、生物化学者ジェームス・マーカスの3名が、さまざまな生物の遺伝子に突然変異を起こさせる始祖ウィルスを発見
1967年	ラクーンシティ郊外のアークレイ山中に、洋館（スペンサー邸）及びアークレイ研究所が完成。設計者のジョージ・トレヴァーは、機密保持のために監禁され死亡する **[BH1]**
1968年	オズウェル・E・スペンサーの提案で、エドワード・アシュフォード、ジェームス・マーカスを加えた3者共同でアンブレラ社を起業。表向きは製薬会社であるが、始祖ウィルスを利用したB.O.W.を開発し、軍事市場を独占するのが真の狙いであった エドワード・アシュフォードが始祖ウィルスに感染し死亡。息子のアレクサンダーが当主を引き継ぐ **[CV]** アークレイ山中にアンブレラ幹部養成所が設立される。初代所長はジェームス・マーカス。養成所には研究施設も併設され、ジェームス・マーカスが始祖ウィルスの研究を継続する **[BH0]**
1969年	**アレクサンダー・アシュフォードが南極基地を建設。その地下には極秘プロジェクト"コード：ベロニカ"の研究所が秘密裏に設置される [CV]**
1971年	**アレクサンダー・アシュフォードの"コード：ベロニカ"計画により、双子の兄妹アルフレッドとアレクシアが生み出される [CV]**
1977年	アルバート・ウェスカー、ウィリアム・バーキンの両名が、幹部候補としてアンブレラ幹部養成所に配属される
1978年	ジェームス・マーカスがヒルに始祖ウィルスを投与することで、新種のt－ウィルスの開発に成功する **[BH0][BH1]** オズウェル・E・スペンサーがジェームス・マーカスの研究成果を奪おうと画策した結果、t－ウィルス研究がアークレイ研究所に引き継がれる **[BH1]**
1981年	**アレクシア・アシュフォードが10歳にして有名大学を主席で卒業。その能力を認められ、アンブレラ南極研究所の主任研究員となる [CV]** **アレクシア・アシュフォードが始祖ウィルスに昆虫や植物のDNAを取り込むことで、新種のウィルスt－Veronicaの開発に成功する [CV]**
1982年	**アレクシア・アシュフォードが父親のアレクサンダーにt－Veronicaを投与。実験は失敗に終わり、ウィルスは制御を失い暴走。失敗作ノスフェラトゥと化したアレクサンダーは失踪として処理される [CV]** **失踪したアレクサンダー・アシュフォードに代わり、アルフレッドがアシュフォード家7代目当主となる [CV]**
1983年	**アレクシア・アシュフォードがt－Veronicaをみずからに投与。ウィルスとの共生を果たすため、15年間のコールドスリープに入る。公式には感染事故死として発表される [CV]**
1988年	オズウェル・E・スペンサーの命令で、アルバート・ウェスカーがアンブレラ幹部養成所所長のジェームス・マーカスを暗殺。t－ウィルス開発はウィリアム・バーキンの主導となり、B.O.W.タイラントが開発される **[BH0]** ヨーロッパのアンブレラ第六研究所において「ネメシス計画」発動。制御が困難なタイラントの欠点を克服する新型B.O.W.の開発がはじまる **[BH3]**
1991年	**ラクーンシティの地下に、アンブレラ巨大研究施設の建設が開始される** **ウィリアム・バーキン立案の「G－ウィルス計画」がオズウェル・E・スペンサーに承認され発動 [BH2]** アルバート・ウェスカーが情報部に転属。より深くアンブレラの暗部に関わりはじめることになる **南米の麻薬王ハヴィエ・ヒダルゴがアンブレラよりt－ウィルスを入手。2月25日、不治の病に侵されたハヴィエの妻、ヒルダにt－ウィルスが投与されるが、同年5月20日にウィルスが暴走し異形と化す [BHDC]**

TIPS

始祖ウィルス
当初、エドワード・アシュフォードは生物に進化を促す未知のウィルスの探索を行なっていた。だが貴族仲間のオズウェル・E・スペンサーは、それを軍事利用することを最初から考えていたようである。結果、西アフリカの希少種である花の一種から、始祖ウィルスは発見された。

ラクーンシティ
アメリカ中西部にある人口約10万の都市。巨大な製薬会社アンブレラ社の工場があるため人々の生活は豊かだが、立地的には四方を山に囲まれた一地方都市にすぎない。とはいえ、郊外にあるアークレイ山地はアウトドアファンには人気のスポットで、また市内にもフットボールスタジアムがあるため市外から訪れる者は多い。それが災いし、1998年の一連の事件での犠牲者をいたずらに増やすことになってしまう。

アンブレラ社
スペンサー、アシュフォード、マーカスの3名により設立された総合製薬企業。扱う製品は薬品のほか化粧品、食品など多岐に渡り、表立って知られてはいないが、遺伝子テクノロジーによって生物兵器を開発する軍産企業でもある。なお社名の「アンブレラ」とは、「人々を安心の傘の下に守る」という意味が込められているらしい。

B.O.W.
Bio Organic Weapon（生体生物兵器）の略で、アンブレラ社の主要商品のひとつ。始祖ウィルスを利用して対象の生物を強化し、それを制御することで兵器として利用しようとしていた。だが開発当初は研究途上のものが多く、大変強力なB.O.W.である反面、制御を失い暴走を起こしてしまう事例が続出した。アンブレラ関連で起きた生物災害（バイオハザード）の大半は、このような暴走事故を伴うものであった。この時発生したゾンビや巨大化した生物の大半は、狙って開発されたB.O.W.ではなく、ウィルス漏洩による想定外の感染で変異したものたちである。

t－ウィルス
B.O.W.製造のため始祖ウィルスから作り出された新型ウィルス。「t」はタイラント（暴君）の頭文字である。感染した細胞は劇的に活性化するが、その後重大な壊死を引き起こすために対象はゾンビのような外見になることが多い。壊死は脳組織にも広がるため、制御の面では実用的なB.O.W.の製造に適さなかった。

t－Veronica
アレクシア・アシュフォードが開発した新型ウィルス。アシュフォード家の始祖ベロニカにちなみ、このように命名された。女王アリの遺伝子を融合させたことで、女王に当たる固体が下位の感染者をコントロールできる点がt－ウィルスと異なっている。ただし知性を残したままt－Veronicaの力を引き出すには、ウィルス投与後に15年という長期間に渡るコールドスリープにより徐々に融合を果たさねばならなかった。

ネメシス計画
制御が困難というt－ウィルスの欠点を克服するため、欧州のアンブレラ主導で進められた新型B.O.W.開発計画。その研究はNE－αという成果を生み出した。この寄生生物により製造されたB.O.W.ネメシス－T型は、自立的な行動は苦手なものの命令を忠実に実行することができた。ラクーン崩壊時には、事件の証拠隠滅を図るアンブレラによってネメシス－T型が投入され、ジル・バレンタインをはじめとするS.T.A.R.S.隊員の生存者を襲撃した。

G－ウィルス
ウィリアム・バーキンが発見した新型ウィルス。t－ウィルス被験者のひとりリサ・トレヴァーにNE－αを投与した際、想定外の耐性を示したことから、彼女が保有していた新たな因子が発見されG－ウィルスのもととなった。このウィルスは異常なまでの再生力を持つB.O.W.を生み出すが、感染者の中で増殖した胚をほかの犠牲者に寄生させるという形でしか自己複製はできない。また対象者の遺伝子タイプが適合しないとGになれないという欠点も持ち、生物兵器としては研究途上のものであった。また、「DEVIL」という名のワクチンが存在する。

時期	事件
1993年	**アルフレッド・アシュフォードがロックフォート島のアンブレラ基地の司令官に就任 [CV]** **ウィリアム・バーキンがラクーンシティ地下研究所へと転属。G－ウィルスの研究が継続して行なわれる [BH2]** **ラクーン市警察署長ブライアン・アイアンズとアンブレラとの癒着がはじまる [BH2]**
1996年	ラクーン市警察に特殊作戦部隊S.T.A.R.S.が設立される。隊長にアルバート・ウェスカーが就任 **[BH1]**
1997年5月	アンブレラ幹部養成所において汚染物質の流出事故発生
1998年5月	アークレイ研究所にて大規模なウィルス漏洩事故発生。同研究所は壊滅 **[BH1]**
1998年5～7月	研究所から逃亡したB.O.W.や自然感染した生物により、アークレイ山中における遭難者及び行方不明者が続出。連続猟奇殺人事件として認識されるようになる **[BH1]**
1998年7月23日	猟奇殺人事件の調査のため出動したS.T.A.R.S.ブラヴォーチームのヘリコプターが、エンジントラブルにより不時着。B.O.W.の襲撃を受けた**黄道特急**とアンブレラ幹部養成所跡地を調査。その後、一部の生存者のみが**洋館**へとたどり着く **[BH0]**
1998年7月24日～25日	連絡の途絶えたブラヴォーチーム捜索のため、S.T.A.R.S.アルファチームが出動。B.O.W.の襲撃により洋館へと逃げ込むが、そこでさらなるB.O.W.やウィルス感染者の脅威にさらされる。最終的にウィルスに侵された洋館及びアークレイ研究所を爆破し、一部隊員のみが生還する **[BH1]** 死亡したと思われたアルバート・ウェスカーが、新型ウィルスの効果により蘇生。t－ウィルスを入手し洋館より脱出する。この時点ですでに**アンブレラとの決別**を意識していたのか、入手したサンプルを隠匿する **[BHUC]**
1998年8月	洋館事件の生存者、S.T.A.R.S.隊員のクリス・レッドフィールドが、アンブレラの陰謀を暴く調査のためヨーロッパへと渡る
1998年9月20日	**ウィリアム・バーキン博士がアンブレラ特殊工作部隊の襲撃を受け、みずからにG－ウィルスのサンプルを注入。博士は生体兵器「G」と化して工作部隊を壊滅させるが、その際、研究所のt－ウィルスが下水路へと漏れる [BH2]**
1998年9月23日	**地下水路に漏れたt－ウィルスが、ネズミやゴキブリを媒介に人間へと感染し、ラクーンシティ全域にバイオハザードが発生する [BH2]**
1998年9月26日	ラクーンシティの民間人救助のため、アンブレラの私設部隊U.B.C.S.が投入される。**ラクーン市警察**とともにゾンビの掃討に当たるが少数を残し壊滅 **[BH3]**
1998年9月28日	市内で単身調査を行なっていたS.T.A.R.S.隊員ジル・バレンタインが、街から脱出するため行動を開始する **[BH3]**
1998年9月29日	**夕刻、新任警官のレオン・S・ケネディがラクーンシティに到着。ほぼ同時刻、クリス・レッドフィールドの妹クレアが、連絡を絶った兄を心配してラクーンシティを訪れる。ふたりは合流し、街からの脱出を目指す [BH2]**
1998年9月30日	**レオン・S・ケネディとクレア・レッドフィールドがウィリアム・バーキンの娘シェリーを保護し、さらに身分を偽って街に潜入していた工作員エイダ・ウォンの助けを得てラクーンシティから脱出に成功する [BH2]** **アンブレラ特殊工作部隊の生存者HUNKがG－ウィルスサンプルの入手に成功。街を脱出。サンプルはその後、アンブレラの手に渡る [BH2]** G－ウィルスの入手に成功したものの、瀕死の重傷を負っていたエイダ・ウォンが街から脱出。彼女の雇い主であるアルバート・ウェスカーの手にG－ウィルスが渡る **[BHUC]** ラクーンシティ全域に広がったバイオハザードに米軍が介入。市に戒厳令が敷かれる
1998年10月1日	ジル・バレンタインとU.B.C.S.の生存者カルロス・オリヴェイラが街から脱出 **[BH3]** 合衆国政府が「滅菌作戦」の実行を決議。大統領命令によってラクーンシティへのミサイル攻撃が実行され、街は地上から消滅する **[BH3]**

TIPS

S.T.A.R.S.
Special Tactics And Rescue Service（特殊戦術及び救助部隊）の略で、ラクーン市警察内に設立された特殊部隊。アルファとブラヴォーの2チームで、1チームは6名で編成されていた。市警察の一部でありながら、隊員は公務員以外のスペシャリストから採用され、活動資金もアンブレラをはじめとする民間企業の出資を受けた組織である。

黄道特急
アークレイ山中を走る豪華列車。有名なオリエント急行を思い起こさせる豪奢かつレトロな内装で、まるでホテルの一室のような一等個室や、三ツ星レストランもかくやという食堂車などが人気の列車。この列車がアンブレラ幹部養成所に端を発するバイオハザードに見舞われた事件を、後に"黄道特急事件"と称するようになる。なおこの事件で暴走した黄道特急が、最終的にアンブレラ幹部養成所に行き着いたことから、黄道特急の一部路線あるいは全部がアンブレラ社によって秘密裏に利用されていた可能性が考えられている。

洋館
アークレイ山中にオズウェル・E・スペンサーによって建造された洋館。ここに併設されたアンブレラのアークレイ研究所に端を発するバイオハザード、及びそこに迷い込んだS.T.A.R.S.隊員たちの脱出劇を、後に"洋館事件"と称するようになる。ただ上記、黄道特急事件も同様であるが、S.T.A.R.S.の生存者によって事件が報告されたものの一般的には信用されず、あるいはアンブレラと癒着した者たちによって握り潰され、何の対策もなく後のラクーンシティ全域でのバイオハザードを迎えることとなった。

アンブレラとの決別
ウェスカーは密かにアンブレラのライバル企業と通じていた節がある。企業名は明らかになっていないが、アルバート・ウェスカーやエイダ・ウォンはその組織に所属していることが示されている。幹部候補生時代にウェスカーは上司であるジェームス・マーカスの研究管理のずさんさをスペンサーに報告しており、それがマーカスの暗殺という事態にまで発展した。その際に生まれたスペンサーへの不信が、彼の決別を決定づけることになったのだろうか。

アンブレラ特殊工作部隊
いわゆるアンブレラ社の私設警察であり、幹部社員の護衛や研究施設の警護のほか、表ざたにできない裏の仕事を担当する。アルファ、ブラヴォー、デルタの3チームが確認され、それぞれ数十名の大部隊であったようだ。だがラクーンシティの崩壊に伴い部隊はほぼ壊滅し、死神HUNKが生還した。

U.B.C.S.
Umbrella Biohazard Countermeasure Service（アンブレラ・バイオハザード対策部隊）の略。ウィルス漏洩をはじめとする自社内での生物災害及び、アンブレラに対する企業テロ対策として組織された。隊員の大半が傭兵で占められており、なかには服役中だった元軍人も多く、危険な任務に対する使い捨て部隊といった意味合いも強い。ラクーンシティの事件では100名以上の隊員が投入されたが、ジル・バレンタインと行動をともにしたカルロス・オリヴェイラを除き全滅する。

ラクーン市警察
ラクーンシティを守る警察機関。ラクーンシティの危機に際して市民を守るために奮闘したが、アンブレラ社と癒着があったブライアン・アイアンズ署長が事件の証拠隠滅を含むさまざまな工作を行なったため、結果的に有効な活動ができないまま壊滅した。

時期	事件
1998年12月	クレア・レッドフィールドが兄クリスの手掛かりを追い、アンブレラ・パリ研究所に潜入するが発覚し、アンブレラに捕らえられる [CV] ロックフォート島の刑務所にクレア・レッドフィールドが収監される。時を同じくしてアルバート・ウェスカー率いる特殊部隊が島を襲撃。島全域にt－ウィルスが流出する [CV] クレア・レッドフィールドと収容所に収監されていた若者スティーブ・バーンサイドは、所長のアルフレッド・アシュフォードの襲撃を受けるが、協力し島からの脱出に成功。だがその際、搭乗した飛行艇のオートパイロットにより南極基地へ到着する [CV] 南極基地にてコールドスリープ中だったアレクシア・アシュフォードが、兄アルフレッドの手により目覚める [CV] クリス・レッドフィールドが妹クレア救出のため南極基地に到着。アルバート・ウェスカーとの邂逅を経て、変異を起こしたアレクシア・アシュフォードと遭遇。彼女を撃退し基地を壊滅させる [CV] 背後で暗躍していたアルバート・ウェスカーが、南極基地の混乱に乗じてt－Veronicaを入手 [CV]
1999年～	ラクーンシティの惨劇に関して責任追及の動きが出るが、「滅菌作戦」によってすべての証拠が失われているため難航
2001年	南米の麻薬王ハヴィエ・ヒダルゴにアルバート・ウェスカーが接触。南極基地で入手したt－Veronicaがハヴィエ・ヒダルゴの手に渡り、彼の娘のマヌエラに投与される [BHDC]
2002年	ハヴィエ・ヒダルゴがウィルスを入手したことが米国当局の知るところとなり、合衆国エージェントとなったレオン・S・ケネディと米陸軍特殊作戦軍に所属するジャック・クラウザーが現地に潜入 [BHDC] ハヴィエ・ヒダルゴのバイオテロを未然に防ぐことに成功するが、作戦行動中の負傷により、ジャック・クラウザーは軍を除隊。消息を絶つ [BHDC]
2002年9月	アンブレラ開発研究所パリ支部からt－ウィルスが盗まれる [GS4] アンブレラ所有の豪華客船「スペンサーレイン号」がシージャックされ、盗難されたt－ウィルスを利用したバイオテロの舞台となる。そのときスペンサーレイン号では、起死回生を狙うアンブレラにより、B.O.W.の秘密オークションが行なわれていたが、このテロによって貴重なサンプルと顧客の多くを失うこととなる [GS4]
2003年2月18日	アンブレラのロシア支部で、新型B.O.W.の製造が行なわれているとの情報を受け、クリス・レッドフィールドとジル・バレンタインが現地の私設対バイオテロ部隊とともに工場潜入 [BHUC] クリス・レッドフィールド、ジル・バレンタインと時期を同じくしてロシア支部に潜入していたアルバート・ウェスカーが、施設のメインコンピュータ“U.M.F.－013”よりすべての極秘データを入手。その後、アンブレラ社に対し訴訟を起こしていた検察関係者に情報をリークする [BHUC]
2003年	ラクーンシティでのバイオハザードと、それに続くラクーンシティの壊滅に関して、政府からアンブレラ社に業務停止命令が出される。その結果全世界でのアンブレラ株は暴落し、企業としてのアンブレラは事実上の崩壊に至る。その際、CEOのオズウェル・E・スペンサー卿は失踪。責任回避のためか姿を消し、その後、消息不明となる
2004年	大統領令嬢アシュリー・グラハムが誘拐され、その救出のためにレオン・S・ケネディがヨーロッパの山村を訪れる。そこで、寄生生物プラーガを巡る事件に巻き込まれる。その最中、エイダ・ウォン、ジャック・クラウザーと再会することに [BH4] ジャック・クラウザーによって持ち出されたプラーガのサンプルが、彼の雇い主であるアルバート・ウェスカーの手に渡る [BH4]
2004年以降	アンブレラの崩壊に伴い、生物兵器が全世界のテロリストの手に渡り、地域紛争で悪用されるようになる [BH5]
2005年	米国中西部ハーバードヴィルの空港において、大規模なバイオテロが発生。事件解決のため出動したレオン・S・ケネディと、NGO団体に身を投じていて事件に巻き込まれたクレア・レッドフィールドが再会を果たす [BHD] 製薬企業連盟が組織したバイオテロ対策部隊“BSAA”が国連直轄の組織となる
2006年8月	クリス・レッドフィールドとジル・バレンタインがスペンサー邸へと潜入。そこで起こったアルバート・ウェスカーとの戦いで、ジルがクリスをかばい崖下に転落。遺体や遺留品は発見できなかったが、同年11月23日に公式に死亡扱いとなる [BH5]
2009年	BSAAのメンバーとなったクリス・レッドフィールドが、アフリカのキジュジュ自治区においてバイオテロと対決することになる [BH5]

TIPS

パリ研究所潜入
今作『BHDC』では省略されたエピソードだが、『CV』本編ではこの潜入シーンがゲームの導入となっていた。ちなみにここでクレアがヘリの銃撃を受けるシーンは、映画『バイオハザードII アポカリプス』においてオマージュとして再現され、主演のミラ・ジョヴォヴィッチ演じるアリスが同様の銃撃を受けるというシーンが存在する。

私設対バイオテロ部隊
アンブレラとライバル関係にある製薬会社の出資により組織された、対バイオテロに特化された特殊部隊。隊員にはアンブレラの暗部を知る、直接的、間接的な被害者が多く、ラクーンシティ脱出後の元S.T.A.R.S.隊員たちもこの部隊に所属している。『BHUC』においては、クリスとジルがこの部隊の一員として登場した。

オズウェル・E・スペンサー失踪
スペンサー卿の消息に関しては、当時健在だったアンブレラロシア支部での潜伏が疑われたが、実際にはスペンサー家が代々使っていた別邸に潜んでいたらしい。そんな彼の結末については、『BH5』においてウェスカーの回想という形で語られる。

プラーガ
ヨーロッパの某山村に古くから伝わる寄生生物。長らく封印されていたが、宗教団体ロス・イルミナドス教団が周辺地域での支配権を得るためプラーガを解放。さらに応用研究を進め、アンブレラのB.O.W.並みの生物兵器を生み出すに至った。プラーガに寄生された宿主はガナードと呼ばれ、異常な凶暴性を見せるが知性や記憶は失われておらず、いくつかの点でウィルスによる生物兵器より有用性を感じさせる。今作『BHDC』での負傷で将来を見失ったクラウザーは、のちにこのプラーガの持つ力に魅入られることとなる。

BSAA
Bioterrorism Security Assessment Allianceの略。アンブレラ崩壊による生物兵器の流出、それに伴い発生するバイオテロに対抗するため、製薬企業連盟の出資により結成された。クリスやジルを含む11名が創設メンバーであり、彼らは「オリジナル・イレブン」と呼ばれる。2005年の時点では国連所属の公的組織にまで成長しており、世界各地に支部を持つに至っている。

BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES

GLOSSARY

用語集

『バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ』には、さまざまな専門用語や人名が登場する。ここでは本作中や、アーカイブに記載された用語をアルファベット表記のものを先頭に、それ以降は五十音順で解説。連綿と続くこの事件を知るために目をとおしてみてはいかがだろう。

B.O.W.

Bio Organic Weapon（生体生物兵器）の略。シリーズ作品中にはさまざまなB.O.W.が登場するが、アンブレラが開発し商品化に成功したもの、開発途中で暴走し商品化には至らなかったもの、アンブレラ以外の企業・組織によって開発されたものなど、さまざまなタイプが登場する。今作『BHDC』に登場したB.O.W.でいうと、アヌビスはハヴィエがアンブレラから購入したもので、ジャバウォックS3はウェスカーの組織から購入したものとなる。またシリーズの別作品では、ウィルス以外の方法で作られたB.O.W.も存在し、例えば『バイオハザード4』や『バイオハザード5』には、寄生生物プラーガ及びプラーガ・タイプ2によって生み出されたものが登場する。

DEVIL

G－ウィルスによって生み出されたクリーチャー"G"は、ほかの生物に胚を植えつけることで繁殖を行なうが、その胚による変異を抑制するために開発されたワクチンの名。G－ウィルスの生みの親ウィリアム・バーキン博士、またはその妻アネット・バーキン博士によってG－ウィルスと並行して開発されたものと思われる。ゲーム中では、胚を植えつけられて感染したシェリーを救うため、ラクーンシティ地下にあるアンブレラ研究所最下層P－4レベル実験室において入手することになる。ワクチンの効果は劇的で、シェリーはさほど時間を置かず回復したが、実際は胚の感染レベルが初期段階でないと効果はないとされている。また胚の成長を止める効果はあったものの、じつはシェリーの体内からG－ウィルスが完全に駆逐されたわけではなく、のちに彼女はG－ウィルスのキャリアとして合衆国政府に保護されることとなる。

G－ウィルス

G－ウィルスの作用の基本は、感染した人間を異常な攻撃力と回復力を持つクリーチャー"G"へと変異させるというもの。『バイオハザード2』と『バイオハザード ディジェネレーション』に登場したが、経口摂取と注射器による摂取しか描写がなく、それ以外の形で感染できるのかどうかは不明。ゲーム中、ほかの人間に胚を植えつけ、G生物に変異させているのは、感染というよりも繁殖あるいは寄生といったほうがいいだろう。その際、もとのG生物と寄生される宿主とのあいだに遺伝子的な相違が少ないほど完全な形での繁殖が可能で、そのため『バイオ2』でG生物となったウィリアムは娘のシェリーを本能的に追い続けたのだ。また『ディジェネレーション』でGと化したカーティス・ミラーの場合も、交戦中の特殊部隊を放置し、そこに現われた妹のアンジェラに襲いかかるというシーンがあった。もし胚に寄生された宿主が遺伝子的に不適合であった場合、胚はもとのG生物の不完全なクローンとして成長し、宿主の体を突き破ってG成体が誕生する。またG成体は、その口からG幼体を吐き出し攻撃してくるが、この幼体、成体ともに生殖力や繁殖力は持っておらず、一世代限りの生物となる。

HUNK

アンブレラ社の特殊工作部隊の隊員。部隊が壊滅するような過酷な状況でも、かならず彼ひとりは生還することから"死神HUNK"の異名を持つ。「忘却のゲーム」の舞台となるロックフォート島の訓練所出身で、ラクーンシティ壊滅の際にはGと化したウィリアム・バーキンがさまよう地下水路から、Gのサンプルを入手し脱出している。過去のシリーズでは本編クリア後の隠しシナリオや隠しバトルモードのみでの登場だが、敵を一撃で倒す「処刑」という技が使えるなど戦闘能力はかなり高い。シリーズ中の人間キャラクターの中では最強といえるのではないだろうか。

I WON THIS GAME

「忘却のゲーム」でウェスカーが書き残したメッセージ。モンスター化したスティーブの肉体を手に入れたことで、t－Veronicaの争奪戦に勝利したことを宣言したもの。『BHDC』の出典にあたる『バイオハザード CODE：Veronica完全版』ではこの演出はなく、その代わりにクリスとクレアの前にウェスカー本人が登場し、スティーブとともにt－Veronicaを入手したと告げるシーンがあった。

P－4レベル実験室

「滅びし街の記憶」で登場。このP－4とは、細菌やウィルスを取り扱う実験室の封鎖レベルあるいは危険レベルを示すもの。P－1からP－4までの4段階があり、P－4がもっとも厳重となる。Physical containment（物理的封鎖）の頭文字をとって「P」という字が使用されるが、近年になってPathogen（病原体）やProtection（防御）との混乱が生じたため、バイオセーフティレベルという名称を用いるようになった。なおレベル分けはWHO（世界保健機関）が制定した規準に基づいて行なわれ、その概要は以下のようになっている。

レベル1：人や動物に感染し危険を及ぼす心配が少ない微生物を扱う実験室。特別に隔離されている必要はない。

レベル2：感染し病気を引き起こすが、集団や環境に対して重大な災害を起こす可能性が少ない微生物（例：インフルエンザウィルス）を扱う。許可された人物のみが入出を許され、扉にはバイオハザード警告マークが必要だが、完全な気密性は必要とはされていない。

レベル3：人や動物に重篤な病気を引き起こすが、人から人への感染リスクが比較的少ない微生物（例：AIDSウィルス）を扱う。レベル2以上の気密性が要求され、室内は壁や天井に至るまで消毒可能にする、排気はフィルターをとおして除菌するなど、安全のために厳しい条件が課されている。

レベル4：重篤な病気を引き起こすうえに、人から人へ感染する危険性が高く、さらに確実な予防法や治療法が確立されていない微生物（例：エボラ、天然痘）を扱う。ほかの施設から完全に隔離され、最高の気密性や安全対策が要求される実験室である。日本には国立感染症研究所と理化学研究所筑波研究所にレベル4の実験施設があるが、現在は稼動していない。

S.T.A.R.S.

ラクーン市警察所属の特殊部隊（Special Tactics And Rescue Service）。本作に登場する、クリス・レッドフィールド及びアルバート・ウェスカーが所属していた。『バイオハザード0』の黄道特急事件と『バイオハザード』の洋館事件においてほぼ壊滅した。だが生還したメンバーが、それ以降の作品にも継続して登場しており、ある意味バイオハザードシリーズを象徴するモチーフのひとつといえる。以下に最終的なメンバーとその消息を記載しておく。

［アルファチーム］

アルバート・ウェスカー：S.T.A.R.S.隊長でアルファチーム指揮官。洋館事件でタイラントに腹部を貫かれ死亡したと思われていたが、南極基地で生存が確認される。その後も、世界中で発生するさまざまなバイオハザード、バイオテロの背後で暗躍する。

クリス・レッドフィールド：前線での斥候任務担当。洋館事件を生き延び、反アンブレラ組織に身を投じる。本編では『バイオハザード』、『バイオハザード CODE：Veronica』、『バイオハザード5』に登場。

バリー・バートン：前衛の援護担当。脅迫されウェスカーの内通者として動いていたが、最終的にはジルを助けてともに洋館から脱出。その後、反アンブレラ組織に身を投じる。本編では『バイオハザード』、『バイオハザード3』に登場。

ジョセフ・フロスト：後方支援担当。洋館事件の初期に、ケルベロスに襲撃されて死亡する。

ジル・バレンタイン：後方警戒担当。クリスと同様に洋館事件を生き延び、反アンブレラの組織に身を投じる。本編では『バイオハザード』、『バイオハザード3』、『バイオハザード5』に登場。

ブラッド・ヴィッカーズ：後方警戒担当。洋館事件ではヘリの操縦者として脱出に成功するが、ラクーンシティの崩壊の際に、追跡者の襲撃を受けて惨殺される。後にゾンビ化。

［ブラヴォーチーム］

エンリコ・マリーニ：S.T.A.R.S.副隊長でブラヴォーチームの指揮官。黄道特急事件を生き延びるが、洋館においてウェスカーの裏切りを知り、銃撃を受け死亡。

ケネス・J・サリバン：前線での斥候担当。黄道特急事件を生き延びるが、洋館でゾンビの襲撃を受けて死亡する。

リチャード・エイケン：前衛の援護担当。黄道特急事件を生き延び洋館でアルファチームとの合流にも成功するが、クリーチャーの襲撃により死亡。なおゲーム進行によって、ヨーンの毒で死亡するか、ネプチューンに襲われて食い殺されるかに分岐する。

フォレスト・スパイヤー：後方支援担当。黄道特急事件を生き延びるが、洋館でクロウの襲撃を受けて死亡。後にゾンビ化。

エドワード・デューイ：後方警戒担当。ケルベロスの襲撃を受けた後、黄道特急の後部デッキにまでたどり着いてレベッカと出会うが、彼女に危機を伝えて息絶える。後にゾンビ化。

レベッカ・チェンバース：後方警戒担当。黄道特急事件を生き延び、さらに洋館でクリスと合流することに成功して生還する。『バイオハザード』『バイオハザード0』に登場。

t－Veronica

シリーズをとおして重要な意味を持つウィルス。アルバート・ウェスカーは、アレクシアの体内で安定したt－Veronicaウィルスのことを、とくに"t－アレクシア"とも呼んでいた。今作でマヌエラに投与されたt－Veronicaは、アレクシアに感染させられたスティーブの肉体から抽出されたものであり、原型のt－Veronicaとはやや性質が変異している可能性がある。

t－ウィルス

バイオハザードシリーズで最多登場となるウィルス。「実用的なB.O.W.の製造には適さなかった」ともささやかれるが、それは初代のt－ウィルスに限った話である。後にさまざまな改良を施され、また感染後にさまざまな調整を行なうことで、兵器として十分に優秀なものが多数生産されるに至っている。今作でいうと、ハンターY、タイラント（T－103量産型）、アヌビスなどは、実戦に投入され一定の成果を上げたといえるだろう。なおt－ウィルスが人間に感染する経緯だが、ゲーム中に明記されているのは直接投与による感染、漏出したウィルスが虫やネズミに感染し、そこから人間に伝染する二次感染、そしてゾンビやB.O.W.につけられた傷からウィルスが感染するパターンの3つ。映画『バイオハザード』の冒頭では、ウィルスが研究所の空調によって蔓延する空気感染の様子が描かれているが、これはゲーム中にはない描写である。

V－ACT作用

「オペレーション・ハヴィエ」に登場するハヴィエゾンビを強化するためにも応用された、t－ウィルス変種体特有の作用。t－ウィルスに感染した宿主が、攻撃を受けるなどして一時的に仮死状態のような休眠期に入ったあと、体組織の再構築や活性化を行なってさらに凶暴性や攻撃性を増した状態で目覚めることをいう。ゲームキューブ版『バイオハザード』に登場するクリムゾンヘッドが、この作用で生み出されている。ゲーム中では明記されてはいないが、「滅びし街の記憶」に登場するGが何度倒されてもパワーアップして復活するのも、このV－ACT作用と類似の現象が生じているせいかもしれない。

アシュフォード家

アンブレラ創設者のひとり、エドワード・アシュフォードに連なる一族。今作をプレイすると"呪われた血族"という表現がぴったりなアシュフォード家だが、かつては栄光に包まれた一族であった。始祖ベロニカは聡明な女性として知られ、また美貌にも恵まれていたらしい。ゲーム中に語られる極秘プロジェクト「CODE：Veronica」は、この聡明なベロニカの優れた能力を再生するためのものであった。6代目当主アレクサンダー・アシュフォードは、屋敷の地下でひそかに保管されていたベロニカのミイラ化した遺体から遺伝子を抽出し、それをクローンとして復活させようとしたのだ。結果、アルフレッドとアレクシアの双子が生まれ、とくにアレクシアは往年のベロニカを思わせる天才的知能を有するに至るが、それが逆に狂気の暴走を招き、アシュフォード家は7代にして滅びることとなる。アシュフォード家の詳しい系譜を以下に紹介しておこう。

初代：ベロニカ・アシュフォード
2代目：スタンリー・アシュフォード（ベロニカの息子）
3代目：トーマス・アシュフォード（スタンリーの息子）
4代目：アーサー・アシュフォード（スタンリーの息子、トーマスの双子の弟）
5代目：エドワード・アシュフォード（アーサーの息子）
6代目：アレクサンダー・アシュフォード（エドワードの息子）
7代目：アルフレッド・アシュフォード（始祖ベロニカのクローン）

アヌビス

「オペレーション・ハヴィエ」で、ハヴィエがアンブレラ社から購入し、実戦に投入したB.O.W.。ネーミングの由来は、エジプト神話に登場する冥界の神アヌビス。ジャッカルの頭部に人間の体を持つ姿で描かれ、死者を守る神として墓所の入口などに像が設置されることもあった。またミイラ作りの監督官ともされており、実際にミイラを作る神官は、アヌビスの仮面をかぶって作業したといわれている。アンブレラ社のB.O.W.にはほかにもネメシス（ギリシャ神話の復讐神）やケルベロス（ギリシャ神話の冥界の守護獣）などがあり、神話由来のネーミングを好んでいるようだ。

アンブレラ社

バイオハザードシリーズの諸悪の根源。表向きは「人々の健康を庇護する」という社訓を掲げ、世界的なヒット商品を多数販売する製薬会社として認知されていた。主要商品は薬品類だが、医療機器の開発も行なっており、医療・医薬品業界では長年トップシェアを誇る超巨大企業である。ただそれは表の顔であり、3人の創設者が発見した始祖ウィルスを利用して、さまざまなB.O.W.を軍事用に研究開発し、それを合衆国政府をはじめとするさまざまな顧客に販売していた。また同時に、そのB.O.W.に対処するための兵器開発も行なっており、B.O.W.と対B.O.W.兵器をセットで販売するという戦略を取っていたようだ。創始者のひとりオズウェル・E・スペンサーの狂気ばかりが取りざたされるが、合衆国政府などの顧客側の責任も重大であるといえるだろう。1998年のラクーンシティ壊滅後、その責任を問われて数多くの訴訟を起こされ活動停止状態となり、その決着がついた2003年をもって業務停止命令が出され解体する。ただしその間もダミー企業や合衆国外の支部によって企業存続を狙った水面下の暗躍が続いており、「オペレーション・ハヴィエ」時点でもハヴィエにB.O.W.をひそかに売却していた。

エイダ・ウォン

アンブレラと敵対関係にある組織の工作員。バイオハザードシリーズの主人公たちからすると敵勢力に属する女性だが、レオンとは奇妙な絆で結ばれており、彼に対してはさまざまな助力を行なう。初登場は『バイオハザード2』となるが、じつは彼女は1作目の『バイオハザード』時点でも名前だけは登場している。アンブレラの研究員ジョンの手紙に彼の恋人として記述があり、ゲーム内での重要なパスワードにもなっていた。ただし恋人同士だと思っていたのはジョンのみで、エイダは当時から工作員であり、t－ウィルスの情報を盗むためにアークレイ研究所に潜入していたようだ。このときエイダは、予想外のウィルス漏洩事故でウィルス奪取を果たせなかったが、地獄と化した研究所から脱出できただけでも、彼女の工作員としての有能さが見て取れる。今作ではムービー監督の権藤氏の趣味で、アンプル入りコンパクトやリップスティック型マイクロロケット弾など、さまざまなスパイ道具を使いこなしている。なお前作『アンブレラ・クロニクルズ』では、全身に包帯を巻いたマニアックにセクシーな姿が拝めるが、この姿は瀬戸ディレクターの個人的趣味の賜物であるらしい。

エドワード・アシュフォード

始祖ウィルスを発見したアンブレラ創設者のひとり。アシュフォード家5代目当主。公式には始祖ウィルスの感染事故にて死亡ということになっているが、その死のタイミングを考えると、彼の死後に権力を握ったスペンサー卿による謀殺の疑いも出てくる。

エリオット・エドワード

「滅びし街の記憶」で入手できるアーカイブ、「作戦報告書2」に名前が登場するラクーン市警の警官。ラクーン市警最後の生存者4名のうちのひとり。ラクーン市の惨劇を描く外伝的作品『バイオハザード アウトブレイク』でも同名のエリオットという警官が登場するが、同一人物かどうかは不明。『アウトブレイク』では同僚の警官エリック、ハリーらとゾンビの大群を一掃しようと爆弾を準備するが、その際にゾンビの襲撃を受けて死亡した。

オズウェル・E・スペンサー

アンブレラ創設者のひとり。当初から始祖ウィルスを軍事利用する目的でアンブレラ設立を提案し、世界的企業にまで育て上げた人物。権力に執着する傾向があり、その目的のために障害を排除することにもためらわない冷徹な性格である。創設者のひとりジェームス・マーカス、G－ウィルス開発者のウィリアム・バーキンも、彼の野望によって抹殺された人々の一部だ。

「お前たちが深淵を……」

「オペレーション・ハヴィエ」でハヴィエが呟く言葉。これは哲学者ニーチェが著した『善悪の彼岸』にある一節が出典で、原文訳を引用すると「怪物と闘う者は、その過程で自らが怪物と化さぬよう心せよ。おまえが長く深淵を覗くならば、深淵もまた等しくおまえを見返すのだ」となる。麻薬王として暴力的なイメージが強いハヴィエだが、思いのほかインテリだったのかもしれない。なお、このフレーズは、ベストセラーとなったロバート・K・レスラーの『FBI心理分析官』の冒頭でも引用されており、それ以降もさまざまなサイコサスペンスものの映画や小説、テレビドラマなどにも使用されている。

ガスボンベ

「滅びし街の記憶」で、アリゲーターを倒す際に使用できるギミック。この爆発物を敵にくわえさせてから、その爆発物を撃ち抜いて爆発させるという作戦は、スティーブン・スピルバーグ監督の映画『ジョーズ』（1975年）にもみられる作戦。巨大生物撃退において、効果的に使われる手法だ。外部からの攻撃では効果がない巨大な敵に対し、内部から破壊するという戦法は古くからあり、有名な童話『一寸法師』での鬼退治の手法、実在の歴史の『トロイの木馬』での作戦も、これと同一のものといえるかもしれない。

キーピック

シリーズ伝統の解錠アイテム。基本的な構造のシリンダー式の錠なら、鍵穴からキーピックを突き刺して操作することで開けられる。ゲーム中では簡単にカギを開けているが、実際にはカギの構造を熟知している必要がある。S・D・ペリー著の小説『バイオハザード1 アンブレラの陰謀』では、ジル・バレンタインがキーピックで解錠ができる理由として、厳格な父親に反抗して若いころに不良グループに入っていたためという設定になっていた。『バイオハザード2』ではクレアもキーピックが使用できたが、彼女にも反抗期があったのだろうか？

ケンド銃砲店

「滅びし街の記憶」の序盤に登場する銃砲店。レオンとクレアが店に突入した際にゾンビに襲われていたのは店主のロバート・ケンド。原典となる『バイオハザード2』では、最初にこの店に入った時点ではロバートは生存しており、レオンやクレアとの会話イベントが存在していた。ゲーム中では語られていない設定であるが、ロバートの兄であるジョウは銃のカスタマイズ技術に優れており、S.T.A.R.S.制式拳銃のサムライエッジも彼のスペシャルカスタマイズによるものである。ちなみに銃砲店のわりに、この店で入手できる銃や弾薬が少ないのは、ラクーンシティの危機に際し、店の商品を市民に無償で配布したためだとか。

コート野郎

ラクーンシティに投入されたタイラント、T－103型を称してレオンがいうセリフ。英語のセリフをよく聞くと「Trenchy！」といっていることからもわかるとおり、このコートはトレンチコートと呼ばれるタイプ。ハードボイルドなイメージがあるトレンチコートだが、そもそも「トレンチ」とは「塹壕」という意味で、戦場で使用されていた防水軍用コートが原型である。そんな「軍人が着る服」というイメージがあるためか、アメリカの都市伝説にはコート姿の大男に襲われるというものがあるらしい。その影響か、スティーブン・キングのホラー小説『図書館警察』には、身長2メートルを超えるトレンチコートの大男が恐怖の対象として登場するし、開発スタッフの瀬戸氏と川田氏が好きなダリオ・アルジェント監督の映画『サスペリアPart2／紅い深淵』にも、トレンチコート姿の殺人鬼が登場する。また日本でも、有名な都市伝説「口裂け女」がトレンチコート姿で描かれることがあり、トレンチコートは不気味な追跡者の代名詞といってもいいだろう。

コールドスリープ

アレクシアがt－Veronicaとの共生を果たすため行なった、極低温下において人体の新陳代謝を極限まで低下させることにより、擬似的な冬眠状態にするという手法。本来はSF作品で多用されるもので、アーサー・C・クラークの『2001年宇宙の旅』では、木星を訪れる宇宙船内で、クルーが消費する酸素や食料を節約する目的で利用されていた。またロバート・A・ハインラインの『夏への扉』では、未来へ移動するための手段としてコールドスリープが利用された。

シェリー・バーキン

G－ウィルスの開発者であるウィリアム・バーキンの娘。「滅びし街の記憶」で、レオンとクレアによって保護される。Gと化した父に、その種族保存本能のために追われ胚を植えつけられるが、アンブレラ地下研究所で入手したワクチンによって救われる。ただしシェリーの体内の菌は死滅しておらず、重要なGのキャリア＝サンプルとして合衆国政府の観察下に置かれることとなる。レオンが合衆国の特務機関員として働いているのは、このシェリーをある種の人質として盾に取られているためだ。なおシェリーを監視している部署には、アルバート・ウェスカー配下の工作員も存在し、彼女はいまだ二重の意味で危険なポジションにいるという状況である。

自爆装置

アンブレラの研究所に、ほぼ例外なく設置されている装置。ゲームの最終局面で発動し、画面上に表示されるカウントダウンに心臓を早鐘の如く踊らせたプレイヤーも多いことだろう。B.O.W.の暴走やウィルス漏洩といった事故が起きた際、その災害要因とともにアンブレラに不利な証拠を焼却するため準備されたフェイルセーフである。たいていのウィルスは熱に弱いため、自爆という手段は大変有効であると思われる。また演出手法としても、最後に拠点が崩壊あるいは焼失するというのは絵になるようで、古くは1960年の映画『アッシャー家の惨劇』といった古典スリラーでも使用されている。なおCG映画『バイオハザード ディジェネレーション』では、バイオハザードが発生した研究棟を、まるごと地下数百メートルまで落下させるという豪快な手法が使用されていた。

ジャバウォックS3

「オペレーション・ハヴィエ」でハヴィエがウェスカーの組織から購入し、実戦に投入したB.O.W.の名前。ネーミングの由来は、ルイス・キャロル著の『鏡の国のアリス』中で語られる、『ジャバウォックの詩』に登場する怪物。この詩は「かばん語」と呼ばれるキャロルの造語がふんだんに使われたナンセンス詩で、燻（いぶ）り狂う（frumious）、弱ぼらしい（mimsy）といった独特の表現が多用されている。この詩に登場する怪物ジャバウォックに関しても正体は一切不明で、ただ名前のない主人公に打ち倒されるまでが中世の叙事詩のような形で描写されているのみである。この詩の理解不能な点から、「jabberwocky」という単語は「意味のない言葉」という意味で現代英語として使用されている。

ジョージ・トレヴァー

『バイオハザード』に登場した洋館や、「忘却のゲーム」に登場したアシュフォード邸を設計した人物。プレイヤーを謎解きで悩ませる凝った仕掛けは、すべてこの人物の考案によるものである。その最期は悲惨で、口封じのため館に監禁されたのち、脱出を試みるも果たせず、自分のために用意された墓の前で息絶えるというものだった。最後まで残された家族を心配していたが、これも発覚を恐れたアンブレラによって始末されていた。一連のアンブレラによる悲劇の中で、もしかすると最初の犠牲者といえる人物かもしれない。

好きだったよ

モンスター化したスティーブが、力尽き息絶える間際に何かを呟くというシーンがあるが、本作では字幕がなく何をいっているのかはわからない。ただ絵コンテの段階では「好きだったよ」というセリフが明記されており、またよく音声を聞くとかすかに英語のセリフも聞き取れる。ここで字幕をなくしたのは権藤監督の演出的判断らしい。ちなみに「忘却のゲーム」の原典となる『バイオハザード CODE：Veronica』では、スティーブがセリフとして明確に発声しており、字幕もきちんとついていた。

スコット・ハーマン

アルフレッド・アシュフォードに、彼の父親アレクサンダーの代から仕えていた執事。アルフレッドのために高価な蜜を贈るなど、執事として忠実に仕えていたようだが、1997年ごろにアルフレッドに職を辞する手紙を残しアシュフォード家を離れた。手紙によると、アルフレッドの力になれない自分を恥じ、また死ぬにも先代のアレクサンダーに顔向けができないのが辞職の理由らしいが、おそらく狂気を増すアルフレッドのそばにいることに危険を感じたのではなかろうか。

ゾンビ

『バイオハザード』シリーズおなじみの甦った死体。意外なことだが、シリーズ1作目のゲーム中では「ゾンビ」という名称は使われておらず、ファイルやセリフ中にその名が登場するのは『BH2』からである。ネーミングの由来は、ブードゥー教で奴隷として使役されるといわれる"生ける死者"からだが、ゲームのように人を襲って伝染していくゾンビ像は、1968年にジョージ・A・ロメロが監督した『Night of the Living Dead』が初出といえるだろう。このロメロはゾンビ映画のまさに開祖であり、その後も『ゾンビ（原題：Dawn of the Dead）』（1978）、『死霊のえじき（原題：Day of the Dead）』とゾンビ映画を撮り続けた。この3作は「ロメロ3部作」あるいは「ゾンビ3部作」とも呼ばれ、ホラーファンなら知らぬ者がいないほどの名作である。だがじつは、『バイオハザード』のようにゾンビを軍事利用するというネタとしてはさらに先駆者がいる。1936年公開の『ゾンビの反乱』がそれだ。この映画では、カンボジア呪術とやらで操られたゾンビ部隊が、不死身の力で敵を圧倒していた。なお、前述の『ゾンビ』のように人を襲って増殖していくタイプのゾンビを、呪術で操られている本来の意味のゾンビと区別するために、ロメロの映画にならって"リビングデッド"と呼称する場合もあるようだ。ちなみにロメロ監督は、なんと『バイオハザード2』のテレビコマーシャルも監督している。

豆腐

バイオハザードシリーズで豆腐がはじめて登場したのは『バイオハザード2』。この作品ではレオンかクレアを選んで表シナリオをプレイしたのち、最初に選ばなかったもう一方のキャラクターで裏シナリオがプレイできるという仕様だったが、この裏シナリオでSランクを取得すると、まずHUNKを操作できる隠しシナリオ「The 4th Survivor」がプレイ可能になる。そしてさらに表→裏のプレイを3巡くり返すと、新たな隠しシナリオ「The 豆腐 Survivor」が出現し、豆腐が使用可能になるという仕組みだった。ここで登場する豆腐は、「なんでやねん！」とコテコテの関西弁を操り、使用武器はナイフ1本。ゲーム難易度的にはかなりのものであった。ちなみに『バイオハザード2 デュアルショックVer.』では、この隠しシナリオクリア後に画像が追加されているのだが、なんとHUNKに湯豆腐にされて食べられてしまうというものであった。

南極基地

「忘却のゲーム」後半の舞台となる場所。クレアとスティーブが乗った飛行艇が到着したのは、南緯82度17分であることが明記されているが、経度が不明のため位置の特定は難しい。ただ、かなり極点に近い位置であることは間違いなく、その自然環境は大変厳しいものであることが予想される。南極における人類の歴史を簡単に説明すると、1820年にアメリカの探検家ナタナエル・パーマーが陸地を発見しパーマーランドと命名するが、これが南極大陸の最初の発見とされている。その後、19世紀後半から20世紀まで数多くの探検家たちが南極調査を行ない、最終的に1911年12月14日にノルウェーの探検家ルーアル・アムンゼンがはじめて南極点に到達する。ほぼ同時期にイギリスの探検家ロバート・フォルコン・スコットも極点を目指していたが、アムンゼンの到達からわずか1ヵ月後の1912年1月17日となってしまった。なおスコットは1902年12月30日に、当時の最長踏破記録を打ち立てているが、その地点がクレアとスティーブが着陸したのとほぼ同緯度の南緯82度17分である。

ノスフェラトゥ

「忘却のゲーム」において、変異したアレクサンダー・アシュフォードにつけられた名称。本来は古いルーマニアの言葉で「吸血鬼」という意味だが、さらにそれはギリシャ語で「病気を含んだ」という意味の言葉

を語源とする。ただしホラー映画ファンにとっては、ドラキュラ映画の元祖と呼ばれる『吸血鬼ノスフェラトゥ』(1922年)のほうが有名だろう。この映画は本来ブラム・ストーカーの小説『吸血鬼ドラキュラ』を映像化するという企画だったのだが、版権が得られなかったため固有名詞を変更し、ストーリーにも独自の解釈を加えて『吸血鬼ノスフェラトゥ』が生まれた。

バイオハザード

すっかりゲームタイトルとして有名になった感のあるこの言葉だが、本来は有害な生物あるいはその構成成分が環境中に漏洩することにより、人間や自然環境に重大かつ大規模な被害を及ぼす災害に至ることを指す新語である。バイオハザードシリーズにおいては、おもにアンブレラ社が開発したウィルスの漏洩が、このバイオハザードとして認識されているが、実際には人為的な原因ではない自然発生的なものもバイオハザードの一種である。つまりA型インフルエンザやペスト、天然痘といった病気が流行するのも立派なバイオハザードといえる。また人から人へ伝染し、重大な危機を招くという意味では、古典的ホラー映画に登場するドラキュラや狼男も、ある意味バイオハザードなのかもしれない。

バンダースナッチ

「忘却のゲーム」に登場するB.O.W.の名で、由来は前述のジャバウォックと同じくルイス・キャロルの『鏡の国のアリス』中の「ジャバウォックの詩」及び『スナーク狩り』に言及がある怪物。キャロルの記述によれば、バンダースナッチは大変すばやく動き、首を長く伸ばして獲物を捕らえるあごを持つとされている。ゲーム中に登場するバンダースナッチも、腕を長く伸ばして獲物を捕らえる能力があり、なかなか的確な名前であるといえるだろう。

ピラニア

本来は南米のアマゾン川に棲息する肉食の淡水魚の総称。その名は、インディオの言葉で「歯がある魚」という意味である。群れで行動し、その群れが興奮状態になると水面が盛り上がるほど騒ぐため凶暴な魚だと思われているが、じつは臆病な性質で大型の動物は空腹でも襲わない。普段は水に落ちた小型の鳥や、ネズミのような小動物しか捕食しないのだ。それが凶暴なイメージで捉えられるようになったのは、ジョー・ダンテ監督の映画『ピラニア』(1978年)の影響が大きいと考えられる。これは有名な映画『ジョーズ』がヒットしたことを受け、二番煎じとして多数制作された生物パニック映画のひとつであるが、低予算ながら興行的に大成功を収めた。その成功に気をよくして1981年には続編の『殺人魚フライングキラー』も作られ、そちらは何とピラニアとトビウオをかけあわせ、飛行能力を持たせるという設定であった。ちなみにこちらの監督は、最近世界的に大ヒットした映画『アバター』でも有名なジェームズ・キャメロン。

ブライアン・アイアンズ

「滅びし街の記憶」に登場したラクーン市警察の署長。アンブレラ社と癒着し、私腹を肥やしていた。ラクーン市警察の署内には数多くの絵画や美術品が飾られているが、これは彼が不法に得た金で購入してきた私物である。もともと学生時代に婦女暴行事件を起こしたり、口封じに秘書を殺害したりと、我欲のために手段を選ばないという醜悪な人格であった。それがラクーンシティの崩壊に際して理性を失い、同僚の警官を撃ち殺したり市長の娘を殺害して剥製にしようとしたりといった異常な行動に出る。なお今作ではGに寄生されて壮絶な最期を迎えるが、初登場の『バイオハザード2』では表シナリオと裏シナリオでそれぞれ違った最期となっている。

ベン・ベルトリッチ

「滅びし街の記憶」に登場したフリーランスの記者。ラクーンシティの猟奇事件を取材するために街を訪れていたが、短期間のうちにブライアン署長が怪しいことをつきとめ、その調査をしていたところを署長に見咎められたために留置場に入れられていた。なかなか凄腕のようだが、彼が事前に工作員のエイダと接触していたことから考えると、彼女から市長の情報をリークされ、ある意味利用されていた可能性もある。牢の中のほうが安全だと留置場にとどまっていたが、最終的にはGに襲撃されて死亡する。ちなみに『バイオハザード アウトブレイク FILE2』にも登場し、プレイヤーを手助けしてくれた。

マービン・ブラナー

ラクーン市警察の巡査。「滅びし街の記憶」では、署内で傷を負って倒れているところをレオンとクレアに発見され、後に力尽きゾンビ化してしまう。職務に忠実なよい警官で、アンブレラ社の危険性を訴えていたクリスやジルの言葉を信用しなかったことを後悔していた。彼が最期まで警察署を死守して市民のために戦ったのは、その贖罪の意識があったためではないだろうか。『バイオハザード アウトブレイク FILE2』でも彼は登場し、生存者を脱出させる時間を稼ぐために最後まで署内に残る姿を見ることができる。

マイケル・ウォーレン

『バイオハザード2』において、名前だけの登場となったラクーンシティの市長。かつて技術者でありラクーンシティの電化に力を尽くした功績で市長に就任。だが裏ではアンブレラと癒着しており、街を壊滅させた元凶のひとりであるといえる。ゲーム中の情報では、街を見捨ててかなり初期の段階に脱出に成功したらしいが、その後の消息は判明していない。名前が判明していない娘がいるが、そちらは剥製にするという猟奇的目的でブライアン署長に殺害された。

「まるでモグラ叩きだな！」

「オペレーション・ハヴィエ」のゲーム中、対ヒルダ戦でクラウザーがいうセリフ。すっかりお馴染みのモグラ叩きは、日本ならではのゲームのような感じもするが、その発祥はアメリカ。クリエイティブ・エンジニアリング社のアーロン・フェクターが、1971年に開発したとされており、英語では「Whac-A-Mole」という名で知られている。日本で開発されたのは1975年。カトウ製作所が開発した『モグラ退治』が国産モグラ叩きの第1号である。

ミックスコアトル村

ゲーム冒頭、「オペレーション・ハヴィエ」で最初の舞台となる村。ハヴィエの拠点から見て下流にあたる場所にあり、ハヴィエが放ったB.O.W.の襲撃とハヴィエダムの放水によって、村は水没し壊滅状態となった。この村自体は当然架空のものだが、じつはミックスコアトル(Mixcoatl)という言葉自体は実在する。これは14～16世紀ごろに中米で栄えたアステカ文明において、戦争と狩猟の守護者として祭られた神の名なのだ。またそのころ使用されていた古代ナワトル語では、「蛇の雲」あるいは「星雲」、「北方の夜明け」という意味もあり、正確な発音を記すと「ミシュコアトル」となる。当時のアステカでは1年が18の月に分けられていたが、その14番目の月にはケチョリと呼ばれるミシュコアトルに捧げる神事が行なわれ、ミシュコアトルとその妻コワトリクエに扮した男女が、ミシュコアテウパンという神殿で生贄に捧げられたという。

リサ・トレヴァー

スペンサー邸やアシュフォード邸を設計したジョージ・トレヴァーの娘。ゲームキューブ版『バイオハザード』と『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』に登場する。館の秘密を守るため、ジョージ同様アンブレラに囚われたのち、実験体として度重なるt－ウィルス投与を受けていた。その実験の結果、彼女は不死性といってもよいほどの超回復能力を獲得し、それがウィリアム・バーキンにG－ウィルス開発の示唆を与えることになる。異形化し知性をほとんど失ってもなお、母を求めてさ迷う悲しきクリーチャーである。

ロケットランチャー

ある意味バイオハザードシリーズの定番武器。1作目にあたる『バイオハザード』では、最後の戦闘でタイラントにとどめを刺す武器として登場し、さらに短時間クリア後の隠し武器として入手可能だった。またその後の作品でも、同様にクリア後の隠し武器として何度も登場している。その威力は絶大で、通常の敵に対して使えばほとんどの敵が一撃必殺。直撃しなくとも爆風だけで敵を蹴散らせるうえ、隠し武器で入手できるものは弾数が無限のため、かなり爽快なプレイが可能であった。ただし肩にかついで撃つ関係上、背が低い敵や地面をはいずる敵には当たらないのが難点。なお『バイオハザード4』では、武器商人から購入できる通常武器として登場し、装弾数1発という制限はあったものの、変わらぬ威力でプレイヤーの力になった。

ロドリゴ・ファン・ラバル

『バイオハザード CODE:Veronica』に登場していたものの、今作の「忘却のゲーム」において出番がなくなってしまった登場人物。ロックフォート島の牢屋で看守を務めており、牢に入れられたクレアの逃亡を助けるという重要な役割を持っていた。最終的に砂虫に襲われ、妻と娘の墓の前で息絶える。

BIOHAZARD THE DARKSIDE CHRONICLES

STAFF CREDIT スタッフクレジット

Directors
Yasuhiro Seto
Hiroaki Kotake

Scenario Writers
Shotaro Suga
Yasuhiro Seto
Haruo Murata

Main Planner
Ken Mikami
Hisashi Fujii
Kouhei Nanri

Concept Design
SHIGECHIYO
Yasuko Shimoda

Character Designers
SHIGECHIYO
Daisuke Yanagisawa

Background Designer
Mizuko Matsumura

Graphics Director
Akira Yasui

Chief Character Modeler
Tsuyoki Iijima

Chief Animator
Hideto Suzuki

Chief Event Animator
Ittetsu Suzuki

Chief Background Modeler
Mizuko Matsumura

Chief 2D Designer
Yuki Takazawa

Lead Programmer
Kazuaki Yokozawa

Sound Designer
Yuji Yamagishi

Music
Shusaku Uchiyama
Takeshi Miura

ADR
Just Cause Productions, Inc

Orchestrator
Yoshihisa Hirano

Director
HIDÉ GONDOH

Cut-scenes
SHIROGUMI INC.

Facial Modeling (Cut-scenes)
Satoshi Ueda

Producers
Masachika Kawata
Kentaro Noguchi

Game Design

Planners
Fumihiro Kanehira
Machiko Tsuji
Ryo Shibuichi
Yuichi Shimizu

Scriptwriters
Masayuki Shimura
Takahito Sekimoto
Masafumi Maruyama
Shusuke Uemura
Kazufumi Fujikubo
Masamiti Haneji
Kouichi Tanigawa

Assistant Director
Isao Takahashi

Graphics

Logo Designer
Tomohiro Goto

Illustrator
Daisuke Yanagisawa

Character Modelers
Daigo Shigeyoshi
Masami Hashizume
Tadashi Hashimoto
Daisuke Sato
Takayuki Higurashi
Emiko Okutou
Takashi Yamaguchi

Animators
Kenji Asari
Sora Suzuki
Takeshi Ambe
Junji Inagawa
Hiroshi Yamamoto
Nozomi Sanada
Kakuro Tachikawa
Akihiro Shidara
Hiroaki Take

Event Animators
Masato Nanno
Michiko Muto
Saori Wada
Noriyuki Nagai
Junji Inagawa
Masakazu Shimizu
Tetsuro Horimizu
Minoru Katakai

Background Modelers
Yoriko Ito
Ryuichi Noguchi
Junichi Iwanaga
Aiko Hayashi
Keiji Kojima
Hideyoshi Kuroyanagi
Takuya Nakajima
Akihiro Kaneko
Yasuhiro Iizuka
Yuusuke Ogawa
Yuto Nishioka
Takashi Ninomiya
Katsuhiko Shiono
Junichi Sakamoto
Yoshiki Tachibana
Aki Kameyama
Akira Nakakuma
Naoki Murata
Muneaki Nakamura
Hajime Nara

Effects Designer
Hiromi Koide
Takeshi Inaba

2D Designer
Ayao Oikawa
Jiro Nagasaki
Ui Houda

Real-time Event Director
Ken Hatsuumi

Real-time Event Animators
Koji Hayashi
Atsuko Nishiguchi
Takuma Okuno
Akira Yamaguchi
Masaki Sato

Motion Capture Actor Coordinator
Masaru Ikata

Real-time Event Motion Capture Actors
Yasunari Kinbara
Akemi Hirota
Hidenori Takei
Kentarou Shimazu

Graphics Tools
Eiji Ookoshi
Midori Yamanouchi
Masayuki Suzuki

Graphics Supervisor
Masayuki Suzuki

Programming

Program Manager
Kazuaki Yokozawa

Programmers
Daisuke Sato
Yuichiro Hino
Hiromi Izawa
Hayato Ikeda
Sho Nakamura
Ryo Nagashima

Technical Advisor
Shinya Tsukizaki

Music & Sound Effects

Sound Manager
Yuji Yamagishi

Sound Effects
Kenji Hikita
Atsushi Migaki

Mastering Engineer
Fumitoshi Nakamura

ADR
Just Cause Productions, Inc
ADR Producer
Takuya Shibata
Kumiko Ogawa
Translator
Eiren Chong
Haruka Tomoda
Mariko Yamada
Yurika Mori
Hidetaro Komura
English Adaptation
Michael G Cooney
ADR Line Producer
C.C.Daniel Chen
ADR Coordinator
Yutaka Maseba
ADR Engineer / Sound Editor
Eddie Correa
Sound Editor
Phil Brewster

Vocal Recording
Dagmusic Ltd.

English Director / Recording Studio
Just Cause Productions, Inc
Magnitude 8 Post

Voices

Voice Directors
Just Cause Productions, Inc
Liam O'brien
Stephanie Sheh

Voice Acting
Leon S. Kennedy
Paul Mercier
Claire Redfield
Alyson Court
Marvin Branagh
Lex Lang
Robert Kendo
Jason Miller
Sherry Birkin
Laura Bailey
Alfred Ashford
Richard Cansino
Steve Burnside
Samuel Riegel
Alexia Ashford
Karen Strassman
Ben Bertolucci
Skip Stellrecht
William Birkin
TJ Rotolo
Annette Birkin
Debora Sale Butler
Ada Wong
Sally Cahill
Albert Wesker
DC Douglas
Brian Irons
JB Blanc
Chris Redfield
Roger Craig Smith
HUNK
Keith Silverstein
Jack Krauser
James Ward
Hannah
Stephanie Sheh
Manuela
Amy Correa Bell
Javier Hidalgo
Ulisses Cuadra
Others
Troy Baker
Kari Wahlgren
Liam O'brien

Recording Unit

Conductor
Koji Haishima

Synthesizer Operator
Yousuke Sugimoto

Strings
Takashi Kato's Group

Flute
Hideyo Takakuwa's Group

Oboe
Tomoka Hirota

Clarinet
Kimio Yamane

Fagotto
Yoshihide Kiryu

Horn
Otohiko Fujita's Group

Brass
Shigeo Okura's Groupe

Percussions
Tomoko Kusakari
Mari Kotake

Piano
Masako Hosoda

Soprano solo
Tamami Shiraishi

Chorus
Tokyo Konsei Gassyoudan

Vocal
Rachel Ferguson
Justine Suzuki

Lyrics
Margaret Lucy

Recording & Mixing Engineer
Toru Kamekawa

Vocal Recording & Mixing Engineer
Takehiko Naito

Recording & Mixing Studio
SOUND CITY CO.,LTD.
SOUND INN STUDIOS INC.

Recording Coordinator
Toshimi Okubo
Fumio Takano
Chizu Iwaki

Sound Manager
Masayuki Tanaka

Movies

Producers
Hiromasa Inoue
Masayo Ono

CG Directors
Go Torii
Satoru Sasaki
Manabu Koike

Set Director
Tomohiro Kurokawa

CG Designers
Nozomi Kudo
Yuuki Saeki
Hiroyuki Tokutake
Kazuhiko Takahashi
Kenji Kawasaki
Isamu Nakashima
Daisuke Harada
Yuta Sukegawa
Teiko Murakami
Shinji Miyake
Masahiro Yasuda

Nobutoshi Kojima
Shinji Tanaka
Takaaki Hattori
Tomoaki Kajikawa
Yuu Hoshi
Hiroo Kihara
Kotaro Yahata

Hirotaka Yoshida
Fumi Takeuchi

Kazutaka Horikawa
Norihito Ishii
Wataru Oonishi

Misa Gotou
Yousuke Suzuki
Shinpei Horio
Satoko Miura
Satoshi Mori
Hironobu Muto
Yukihisa Wada

Masataka Aida
Hirotaka Obata
Syuugo Suzuki
Toshiki Nakazawa
Daiji Masumoto

Sets & Props Artists
Masato Hakuta
Ryo Yazawa
Masayuki Hirano
Suhyun Kwon

Ayano Ishida
Takumi Ebina
Takamitsu Ogawa
Hiroyuki Sasaki
Shouta Tanehata
Suguru Nogami
Takashi Honda
Masaru Motohashi

Video Recording
Jun Suganami
Masayuki Hosoyama
Toshiaki Kimura
Yuki Mizuno

System Engineer
Masaru Suzuki
Ryuji Sugiyama
Daisuke Yagi
Yuji Arai
Tomoyuki Arimori

Special Thanks
Hideo Tsukioka
Natsumi Haneishi
Yuko Murakami
Youhei Ashino
Tomoyoshi Yasuno
Tsubasa Ishida
Choe Heon Hwa

MotionDirector
Shinji Takehara

Motion Captur Technical Director
Sakura Munakata

Motion Animators
Kenichi Tachibana
Yoshiki Isozaki
Yutaka Wakayama
Shinjirou Nagao
Gou Hattori
Saki Satou
Misturu Okayasu
Takahiro Kakidaira
Kengo Furuya

Yuuya Hirota
Natsuki Tanaka
Chika Watanabe

Mocap Staff
Hiroyuki Ikeda
Taku Nemoto

Motion Capture Actor Coordinator
Masaru Ikata

Motion Capture Action Director
Nobutoshi Takahashi

Motion Capture Actors
Katsuyuki Yamazaki
Asuka Yoshikawa
Kentarou Shimazu

Yasunari Kinbara
Hidenori Takei
Akemi Hirota
Misako Nagashima

Face Actor
Nelson Babin-Coy

3D Model Scanning
Just cause Productions,Inc
Producer
Takuya Shibata
Associate Producer
Kumiko Ogawa
Production Coordinator
Anri Yoshida
Joki Kim
Line Producer
C.C.Daniel Chen
Photographer
Arthur Chow
Reference Video
Takumi Koyama
Assistant to Photographer
Helsa Chang
Production Assistant
Eiren Chong

Face Models
Ernest Heinz
Caitlin Cauchy
Caitlin Mispagel
Mike Greene
Emilio Roso
Brittany Moser

Concept Video
Yoshihiro Kura

Support

Design (Publicity)
Shinsuke Komaki
Yasuyuki Takagi
Tomohiro Goto
Tatsuya Ogawa

Modeling (Publicity)
Satoshi Ueda

Trailers
Yoshihiro Kura

Trailer Sound Designer
Wataru Hachisako

Web Content
Taisuke Kawakami

Manual Design
Yumiko Uchida

Localization
Manager
Peter Fabiano

Translator
James Wilson

Coordinator
Kaori Funakoshi
Aya Mizobuchi

Supervising Editor
Brandon Gay

English Editor
Brandon G. Baker

French Editor
Ludovic Charroux

Italian Editor
Gianluigi Shimizu Riccio

German Editor
Florian Seidel

Spanish Editor
Enric Sarrado

Product Management
Makoto Kadono

Special Thanks
Hiroyuki Kobayashi
Toshiyuki Yamamoto
Takuya Iwasaki
Kenji Shimizu
Nobuyoshi Sano
Taro Hasegawa

Quality Assurance

QA Manager
Yusuke Hisahori

Lead Tester
Takahisa Morimoto

Assistant Lead Tester
Masahiro Hasegawa

Senior Tester
Tuyoshi Suhari
Naoki Kamura
Seishi Kawasaki
Hiroaki Watanabe
Hitomi Fuku
Fumio Takebayashi
Shiro Hiwatashi

Tester
Yurie Kawakami
Soichiro Ayabe
Kazunori Shibata
Takuma Suetsugu
Daisuke Tanaka
Takeshi Matsuo
Atsuko Taniyama

QA Fine-tuning
Takahiro Tokuda
Takeshi Nisimoto
Akira Fukumori
Nobuhiko Uemura
Masaaki Takahara
Takayuki Akagawa
Hiroki Nagasaki

Quality Assurance Support
Nobuya Yoshizumi
Naomi Nishiyama

Affiliated Companies

cavia inc.
JUST CAUSE
SHIROGUMI INC.
SOUNDGRAFFITI STUDIO INC.
Office Invillage Co.,Ltd.

INTERVISION Inc.
MOZOO,Inc.
FANTASISTA,INC.
Digital Works Entertainment
Neo Agency Co.,Ltd

feelplus inc.
LIGHT-BREEZE
Jet Graphics Co.,Ltd
STUDIO IBUKI Inc.
DiMAGIC Co.,Ltd.
havoc
CAPCOM®



構成・執筆	江崎和生
	斉藤中雄（有限会社チョップ）
装丁	富岡祥雄（metamo）
デザイン協力	吉岡　渉
デザイン監修	渡部　岳（ファミ通書籍編集部）
編集	野口美千生（ファミ通書籍編集部）
編集協力	湯浅みお（ファミ通書籍編集部）
	小林利治（ファミ通メディア編集部）
インタビュー撮影	新妻和久
校正	青木隆二
監修・協力	株式会社カプコン
発行人・編集人	浜村弘一
局長	坂本武郎
編集長	鈴木弘明
副編集長	宮沢晶美
PM	本間春香
業務部	三浦真木
印刷	共立印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン
	〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
	電話　0570-060-555（代表）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング
	〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

BIOHAZARD
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES

インサイド オブ バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ

2010年4月12日　初版発行

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ
エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-726499-1
Printed in JAPAN

